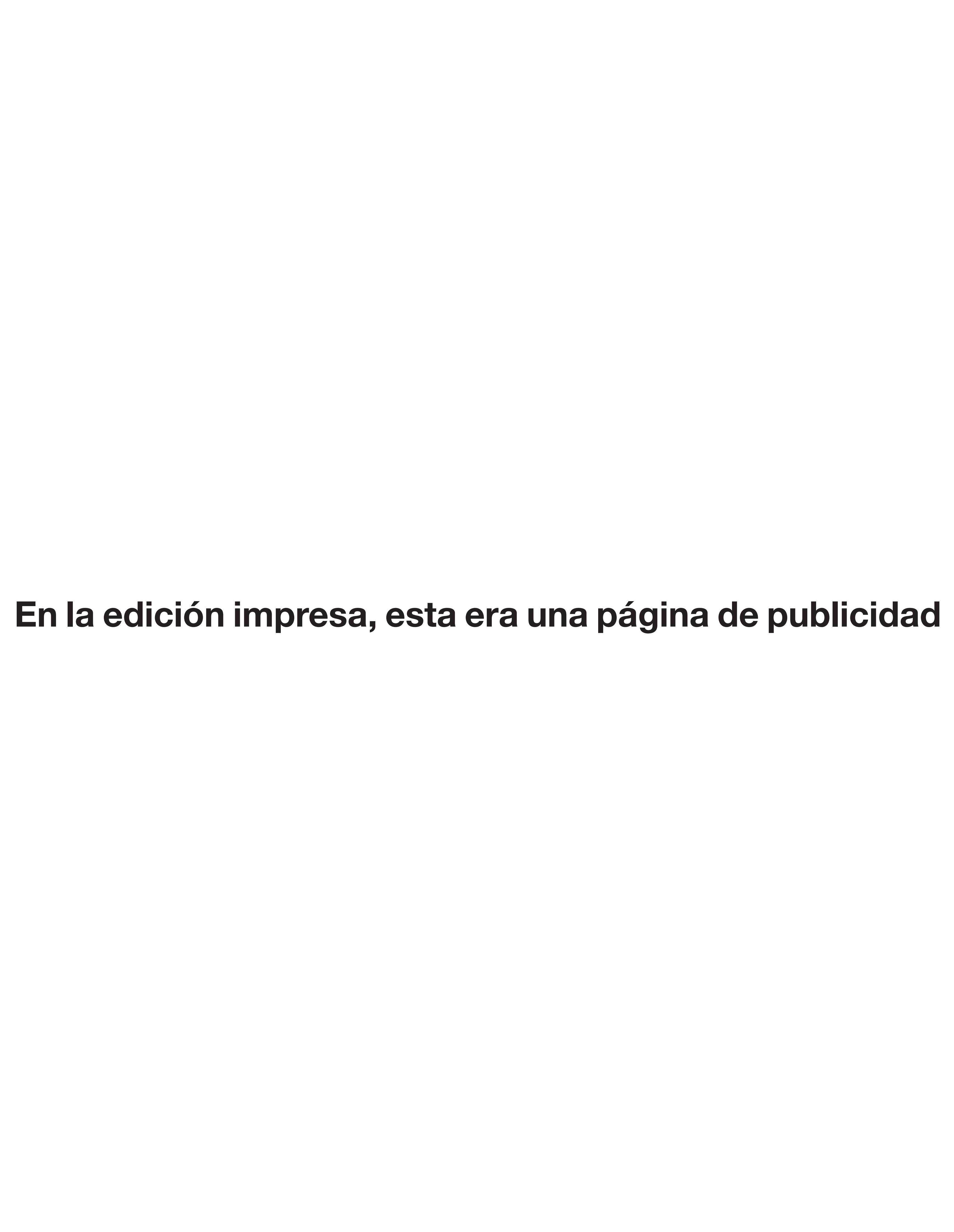
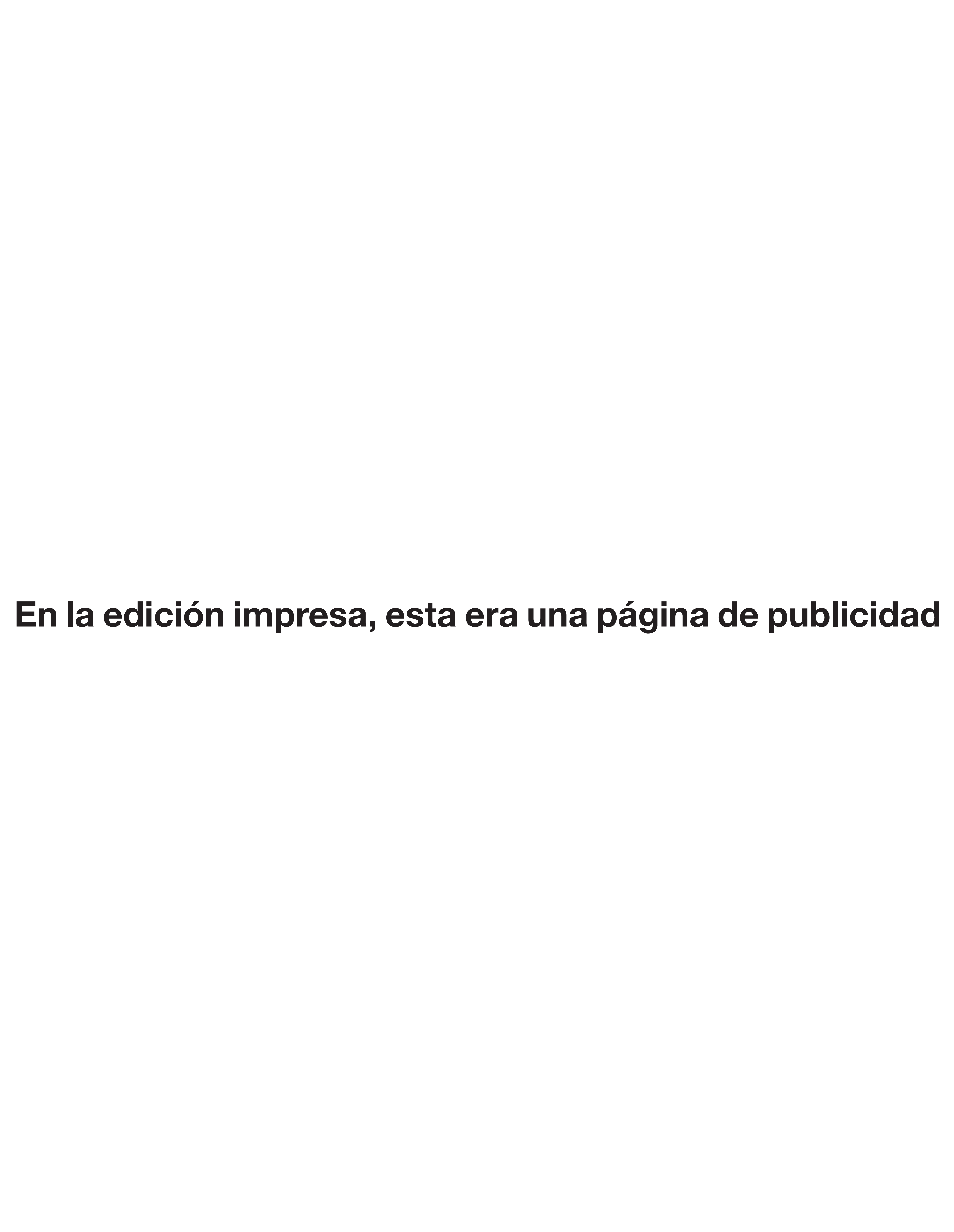
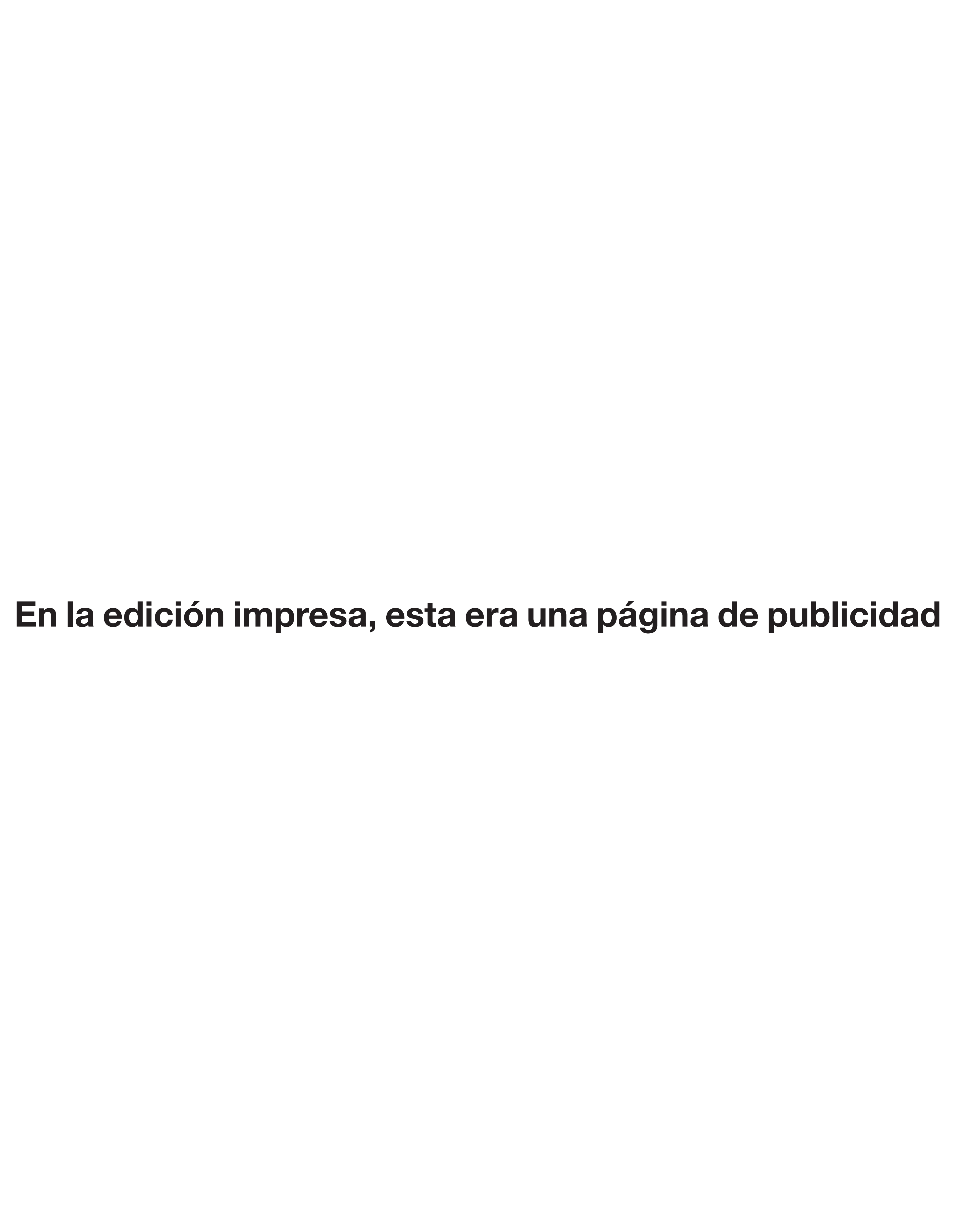


POR SÓLO 3,99€
TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
PORTUGAL 3,99€
Nº 112 MAYO 2004
PARA ADICTOS AL PC
ESTE MES 20 DEMOS
DVD ¡¡exclusivo!!
con las mejores demos jugables para Pc
¡¡LA ESTRATEGIA CONQUISTA LA GALAXIA!!
GROUND CONTROL II
El universo a tus pies
¡¡SÓLO EN MICROMANÍA!!
Vuelven los creadores de
THE LONGEST JOURNEY
DREAMFALL
Regresa la gran aventura a tu PC
Número 112
AÑO XX
8 424094 820313 00112
HOBBY PRESS
¡¡MÁXIMA EXPECTACIÓN!!
EURO 2004
Fútbol en estado puro
¡¡SOLUCIÓN COMPLETA!!
Llega hasta el final de
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
¡¡VISITAMOS VALVE SOFTWARE!!
HALF-LIFE 2
Cada vez más cerca
¡¡Todos los juegos del momento!!
Descubre lo último sobre PAINKILLER, PERIMETER, UNREAL TOURNAMENT 2004, JOINT OPERATIONS, SOLDNER, ETHERLORDS II y muchos más…


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección),
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Elena Jaramillo, Moisés Andrade

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta
L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo,
J. Moreno, J. Traverso, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

8/2004

Printed in Spain





axel springer

HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial

HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Ya está aquí

Estamos acabando el número de Micromanía que ahora mismo tienes en las manos, un número repleto de novedades y jugosos reportajes –de auténtica "delicatessen"– y ya estoy pensando en todo lo que me voy a encontrar de aquí a unos días, cuando, un año más, de comienzo la feria más importante del videojuego. Y es que ya está aquí. La nueva edición del E3 se ha echado encima, sin casi darme cuenta. La edición de 2003 de la feria fue pródiga en novedades, juegos de lujo y un perfecto anticipo de futuro para el mundo del PC. ¿Cómo será esta edición 2004? Es difícil aventurarlo, pero todo indica que el PC va a ser capaz de dominar el cotarro, presentando por segunda vez juegos que esperamos, por fin, poder disfrutar poco después del evento, así como un buen puñado de jugosas novedades.

Y aunque el E3 aún no se haya celebrado, ten por seguro que este número de Micromanía casi se puede considerar, en muchos de sus contenidos, como un anticipo de la feria. Ahí tienes, sin ir más lejos, la portada de este mes. Dedicada a un juego que, estoy seguro, te va a sorprender tanto como a nosotros, «Ground Control II». Un título divertidísimo que apunta muy, muy alto. O, también, algo que, si eres aficionado a la aventura, te va encantar, porque tenemos las primeras imágenes de «Dreamfall», la segunda parte de «The Longest Journey» (aunque, eso sí, hasta 2005 no podremos disfrutarlo).

Pero al decir que ya está aquí –casi–, también me refiero a otro de los grandes esperados. Ese juego por el que tú y yo suspiramos. Me refiero, claro, a «Half-Life 2». Puedes leer sobre él en un amplio reportaje en este número, que te hemos preparado con lo último y más calentito que hemos conseguido. No me puedo olvidar, tampoco, de que ya está aquí, en tus manos, un nuevo DVD repleto hasta el último bit de las mejores demos del mes. Disfrútalo en su totalidad, porque se trata de una colección espléndida. Y hay más, claro: «Euro 2004», «Joint Operations», «Perimeter», «Painkiller» (divertido a más no poder), «Unreal Tournament 2004»... Como ves, no sólo el futuro se perfila prometedor y brillante, sino que además ya están disponibles algunos juegazos que están calentando de lo lindo el PC esta primavera. Pero, aún así, en el E3 confirmaré muchas de mis esperanzas para el futuro. Y tú, ¿crees que este año merecerá la pena?

> ***"Se acerca el E3, y un futuro lleno de novedades para tu PC"***

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



42

■ UEFA EURO 2004. La Eurocopa está a punto de disputarse en tu PC, de la mano del juego oficial de la competición.



104

■ PANDORA TOMORROW. Solución completa, paso a paso, para acabar con la nueva amenaza terrorista.

¡¡Las mejores **demos jugables** para PC, en DVD!!

¡¡Más de 4 Gigas de información, con 20 demos jugables, un juego gratis, actualizaciones, previews, especia-les, y mucho más!!



38

■ **GROUND CONTROL 2**
Todos los secretos del próximo gran proyecto de la estrategia, en una completa preview.

64

■ **UNREAL TOURNAMENT 2004. Ya está aquí la gran apuesta de la acción online. ¿Merece la pena?**

56

■ **DREAMFALL Después de «The Longest Journey», te ofrecemos las imágenes de su segunda parte.**



30

■ **HALF-LIFE 2. Ya falta menos para disfrutar del juego que va a romper todos los moldes. Última hora desde Valve.**

Índice por juegos

Sección/Pág

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Lo que faltaba

El anuncio de un nuevo juego de acción bélica ambientado en la Segunda Guerra Mundial –tras los éxitos del excepcional «Medal of Honor» y, más recientemente de «Call of Duty– no nos sorprende. Pero, ojo, con «Brothers in Arms» estamos ante un auténtico pionero. Y es que, Ubisoft, quiere sumarse a este popular subgénero aportando un nuevo elemento, al que también apunta el próximo «Pacific Assault» y que consiste en abandonar toda interpretación descafeinada de la guerra para mostrarla con toda su dureza y dramatismo. Todo sea por el realismo.



■ Las escenas de combate de «Brothers in Arms» no sólo anuncian una gran espectacularidad, sino que mostrarán las batallas en toda su crudeza.

Basado en hechos reales de la IIª Guerra Mundial

La guerra más feroz

Una nueva franquicia militar ambientada en la IIª Guerra Mundial: «Brothers in Arms», llega para convertirse en el tercero en discordia frente a «Call of Duty» y «Pacific Assault».

▶NUEVOS JUEGOS ▶GEARBOX/UBISOFT ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES DE 2004

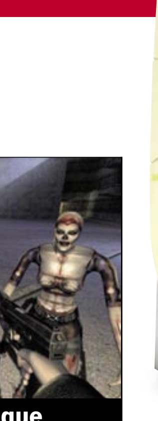
■ En las misiones, estaremos acompañados de otros soldados en la escuadra debiendo luchar codo con codo.



■ La campaña estará narrada a través de un hilo argumental basado en experiencias reales.

Brothers in Arms es uno de los proyectos más ambiciosos de UbiSoft. El juego empleará un sistema basado en el combate entre escuadras e incorporará un alto grado de realismo en el apartado técnico, con gráficos y sonidos de gran nivel. De hecho, el juego está siendo desarrollado con una tecnología no exenta de innovaciones. Pero el empeño principal de Gearbox mira más que nada hacia el aspecto táctico, con el que se pretende dar a los combates un realismo para el que no existen precedentes.

Uno de los elementos que distinguen al desarrollo de «Brothers in Arms» de otros títulos de corte similar es que no suavizará en grado alguno la crudeza y ferocidad de la guerra. Está inspirado en una historia real, repleta de dramatismo, en la que tomamos el papel del sargento Matt Baker, líder de un escuadrón de paracaidistas dentro de las fuerzas aerotransportadas que comenzaron el asalto a la costa de Normandía. Para generar el hilo argumental del juego se ha consultado diverso material y documentación real, especialmente fotografías, así como los testimonios de veteranos que participaron en primera línea dentro del conflicto. En definitiva, una gran producción dirigida a una demanda que parece no tener límite.



■ Si no quieres que el mundo esté lleno de esto, mata.

Acción contra las hordas del Infierno

El Mal acecha

▶NUEVOS JUEGOS ▶ORION/BUKA ▶PC ▶ACCIÓN ▶2005

Un argumento que parece sacado de una película de serie B, es la base de «HellForce», un juego de acción que Buka prepara para 2005. En su guión se dan cita el Mal y el diablo (el mismísimo Lucifer), combinados con la ciencia ficción. Está a punto de estallar el Apocalipsis por culpa de un científico que puede traer a Lucifer al mundo de los vivos, y nuestra labor es impedirlo.
La excusa del guión sirve para aportar una peculiar ambientación a la acción, que se presume realmente intensa, mostrando toneladas de gore, litros de sangre, 24 armas y más de 50 NPC que intervienen en el desarrollo de la aventura. Ya sabes, el Mal no descansa.

■ ¿Te parece "cool"? Pues imagínatelo encima de la mesa de tu casa, con lo último de lo último en tecnología, dentro de esta caja.

Alienware comienza a distribuirse en España

Juega con estilo

▶INDUSTRIA ▶ALIENWARE ▶PC▶HARDWARE ▶MAYO 2004

Alienware, uno de los integradores de PCs para jugar más de mayor éxito en todo el mundo, ha anunciado que a partir del próximo 4 de mayo comenzará a distribuir sus ordenadores en España. El sistema escogido por Alienware para comercializar sus PCs en nuestro país es la distribución directa a través de su página web. No se encontrarán en tiendas, con lo que no los busques en puntos de venta habituales. A través de su página web *(www.alienware.com.es)* el comprador tendrá acceso a todos los productos. Los PCs de Alienware tienen la particularidad de que puedes configurar el equipo que desees seleccionando cada uno de sus componentes. Los envíos vienen desde Irlanda, y suelen tardar unos 10 días en llegar al comprador.

Combate aéreo, ahora sobre el Pacífico

Cambio de aires



■ Verás que pequeños parecían los portaaviones a la hora de aterrizar.

▶N. JUEGOS ▶MADDOX GAMES/ UBISOFT ▶PC ▶SIM ▶FINALES DE 2004

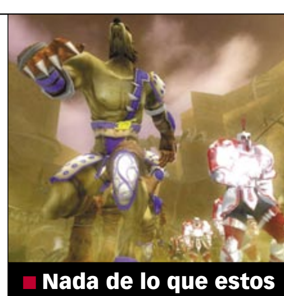
Mientras la serie «IL-2» sigue ampliándose con nuevas expansiones, el equipo de Maddox se ha sacado de la manga un nuevo sim de combate aéreo basado en la guerra en el Pacífico. «Pacific Figthers» contempla las batallas más decisivas, como las de Midway, Guadalcanal o Iwo Jima. Podremos volar en cuarenta aparatos de ambos bandos. ...Y antes de que preguntes, de los kamikaze, no se sabe nada.

Da comienzo la liga más loca

Ganar a toda costa

▶NUEVOS JUEGOS ▶CYANIDE/DIGITAL JESTERS ▶PC ▶VERANO 2004

Una competición no tiene porqué ser deportiva, sobre todo si los "deportes" consisten en prácticas tan y delirantes como las de «Chaos League». Cada equipo estará compuesto por nueve jugadores que podrán competir en un vasto campo de juego. Con un interfaz típico de los juegos de estrategia, el objetivo del juego es simple: consiste en poner la bola en la base enemiga, y las reglas también: como lo hagas es asunto tuyo. A partir de ahí todo vale para ganar.



■ Nada de lo que estos peculiares jugadores hagan se considera juego sucio.

Última hora

ATARI quiere darte la oportunidad de probar «Horizons: Empire of Istaria» gratis durante una semana, para lo que tienes que registrarte en la página web del juego: europe.istaria.com. Se trata de un JDR online ambientado en un universo de fantasía, que te deja asumir, entre otros, el rol de un dragón.

GATHERING OF DEVELOPERS ha anunciado para este verano el lanzamiento de «Kohan II: Kings of War». El título, centrado en la estrategia en tiempo real, permitirá controlar 25 personajes distintos en modo campaña, conquistando ciudades enemigas, mientras construimos un imperio controlando reinos fantásticos.

«STAR WARS GALAXIES» sigue creciendo. El juego de LucasArts incluye ahora la nave Corellian Corvette (la nave de la princesa Leia en la primera película de la trilogía original). Esta nave no sólo servirá como medio de



transporte, sino que se podrán cumplir distintas misiones en su interior.

MYTHIC ENTERTAINMENT anuncia que para el próximo mes de diciembre estará lista una expansión para «Dark Ages of Camelot», un JDR online de gran éxito en todo el mundo. El nombre de esta expansión será «Catacombs» y además de nuevas "quests" añadirá escenarios situados en escenarios subterráneos y clases.

Breves

ATARI ha reunido en una colección especial 80 de los juegos clásicos de recreativa con mayor repercusión. La colección, cuyo título es «Atari 80 Classic Games in One», tiene un precio de 24,99 €.

DRAGON EMPIRES ha abierto su web www.codemasters.co.uk/dragonempires. En la página se dan nuevos detalles de este esperado universo online persistente, ideal para los que quieran formar parte de su comunidad.

DOS VERSIONES de PlayStation 3 estarían en preparación según los nuevos detalles que ha hecho público David Reeves, presidente de SCEE. Una de ellas, una versión especial que vendría equipada con numerosos extras.

UBISOFT y el Ejército de los EE.UU. han firmado un acuerdo para desarrollar y publicar juegos basados en operaciones militares a partir de la serie «America's Army».

■ Una nueva generación de tarjetas 3D nace con GeForce 6800. Ahora la cuestión está en cómo responderá ATI con su chip R420.

nVidia desarrolla la tarjeta gráfica más potente

Gráficos para morirse

▶INDUSTRIA ▶NVIDIA ▶PC ▶HARDWARE ▶YA DISPONIBLE

NVIDIA ha presentado su tarjeta gráfica más potente, disponible de inmediato y que ya ha comenzado a distribuir a fabricantes e integradores. GeForce 6800, en su versión básica o Ultra, es el nombre de este monstruo, considerada como un salto cualitativo enorme sobre las tarjetas existentes. Aprovecha toda la potencia de DirectX 9.0c, y combina tecnología como los modos CineFX 3.0 o UltraShadow II, junto con otros aspectos evolucionados de DirectX 9 por no hablar de una versión de OpenEXR, API diseñado por ILM para sombreados y luces, en lo que nVidia ha llamado tecnología HPDR. Se espera que esté disponible con 128, 256 y 512 MB de memoria DDR3, para gestionar más de 600 millones de vértices por segundo, con un ancho de banda para datos de 35 GB/s.



■ Ya se han dejado ver los primeros vídeos con las demos de la tecnología de Geforce 6800.

La Saga Myst sigue viva

Y se reveló...

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI ▶PC ▶AVENTURA ▶SIN CONFIRMAR



■ Así es el nuevo «Myst», que aparecerá a lo largo de este año.

Ubisoft ha anunciado oficialmente que sus estudios de Montreal están desarrollando para competibles un nuevo capítulo de la mundialmente famosa serie «Myst», que llevará el nombre de «Myst IV: Revelation».

La trama de esta nueva aventura se basará en un drama familiar, centrado en las diabólicas actuaciones de dos siniestros hermanos, Sirrus y Achenar, y la misteriosa desaparición de una niña, tras las que parece que se encuentran aquellos, aunque nadie sabe cuál ha sido el motivo de sus actos.

Según se dice, esta nueva entrega de «Myst» ofrecerá respuestas a algunos de los grandes interrogantes y orígenes de la serie.

■ Si creías haber vivido gloriosas batallas, espera a ver las que se libran en «United Offensive».

Llega la primera expansión para «Call of Duty»

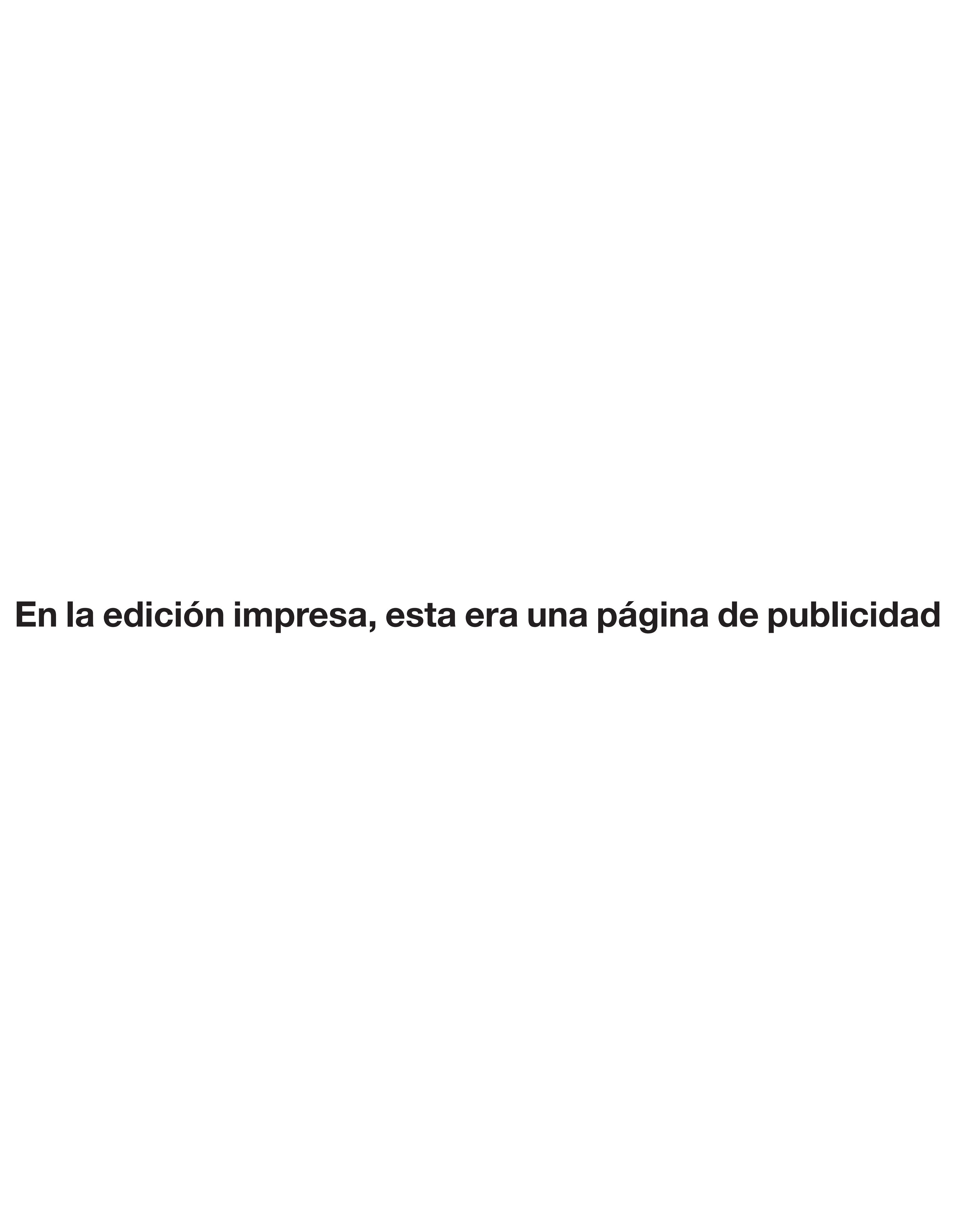
¡Guerra, guerra!

▶N. JUEGOS ▶GRAY MATTER/INFINITY WARD/ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2004

United Offensive» es el nombre de esta primera ampliación oficial que aparece para «Call of Duty», recientemente elegido como Mejor Juego de 2003 por los lectores de Micromanía.

El título, desarrollado por Gray Matter con la colaboración de Infinity Ward –los responsables del juego original, en labor de supervisión y asesoría–, incluye una nueva campaña individual compuesta por diez misiones, donde asumiremos, como en «Call of Duty», roles de soldados británicos, americanos y rusos, en distintas batallas de la Segunda Guerra Mundial por toda la geografía europea. La expansión incluirá nuevas armas y habilidades, como el lanzallamas, que resulta espectacular en su simulación del fuego, o la capacidad de inutilizar granadas enemigas. También se incluye una sólida opción multijugador, con innovadores modos de competición, como el llamado Tanque de combate.

En la expansión, además, se abordan batallas históricas ed la Guerra, como la del Bulge, la de Kursk, o la invasión de Sicilia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Llega la hora de la araña

¡Déjate atrapar!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ACTIVISION ▶PC, XBOX, PS2, GC ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶9 JULIO 2004



■ Apenas una semana después del estreno de la película, ya podrás manejar a Spidey en tu PC.

Spider-Man 2» ya está poniendo a punto su tela de araña para anidar en tu PC. Se ha confirmado que el lanzamiento del juego en España será justo una semana después del estreno de la película en los cines de nuestro país. Esta nueva entrega de las aventuras del héroe de la Marvel, nuevamente adaptado a videojuego por Activision, incorpora numerosas mejoras sobre el título anterior. Podremos realizar una serie de misiones extra, dentro de la trama de la historia global, que nos concederán mejoras en nuestras habilidades, así como circular libremente por todo el escenario de la ciudad, desde las azoteas hasta el suelo. Libertad total de movimientos y nuevas habilidades para Spidey, como el uso de la doble red y nuevos golpes.

Fantasía para jugar con ratón

Lee las mentes

▶NUEVOS JUEGOS ▶CENTARURY PRODUCTIONS / CENEGA ▶PC ▶AVENTURA ▶VERANO DE 2004

En «The Mystery of Janatris» encarnaremos a Gooka, un prestigioso juez dotado de poderes telepáticos que le permiten leer en las mentes y, en cierta medida, dirigir sus acciones. Pero Gooka no lo va a tener fácil, y a través del personaje tendremos que salvar a Janatris de una invasión maligna. Esta aventura guarda las formas clásicas del género: puzzles y muchos personajes con los que dialogar. Pero también aporta un toque de rol, y a pesar de ser básicamente lineal, sus entornos 3D nos darán un cierto grado de libertad no habitual en el género.

Los **más** esperados

A pesar de que este mes vemos aparecer «Unreal Tournament 2004» y «Painkiller», y con ello causan baja en nuestra lista, no nos han faltado candidatos para reemplazarlos. Ahora bien, si nos huiera hecho falta más espacio para la llegada de «World of Warcraft» y «LOTR: Battle for Middle Earth» a la lista, tendríamos que haber publicado una lista despegable o algo así...

PARRILLA DE SALIDA

Hitman: Contracts
▶MAYO ▶ACCIÓN ▶PC, PS2, XBOX ▶IO INTERACTIVE
Es letal, es silencioso y está aquí, dispuesto a cumplir con sus contratos. Parece que el agente 47 llega puntual.

Manhunt
▶MAYO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR/TAKE 2
Puedes correr pero no esconderte de él. Y es que, este título que tanta polémica ha despertado, es también uno de los más anhelados para los devoradores de la acción en PC.

Ground Control II: Operation Exodus
▶JULIO 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MASSIVE ENTERTAINMENT
Nos había impresionado, pero después de jugar con la preview, y ahora que hemos conocido el apasionante argumento que esconde, lo estamos aún más.

Half-Life 2
▶JULIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Si nos quedasen uñas nos las morderíamos, así que nos dedicamos a hacer planes para las vacaciones, contando con el tiempo que queremos dedicarle al juego de Valve.



CALENTANDO MOTORES

Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶VERANO 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
Sentimos la llamada de la sangre cada vez más cerca e irrestible. ¿A quién no se le ponen los dientes largos con el universo vampírico de White Wolf?

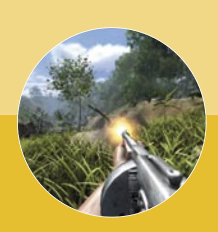


Doom 3
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
Esperamos a que, en el cercano E3, se den más datos sobre su lanzamiento, pero no podemos aliviar la ansiedad.

Lord of The Rings: The Battle for Middle Earth
▶VERANO 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA PACIFIC
Por lo que hemos visto, no cabe una recreación cinematográfica más lograda y ambiciosa de la trilogía de Tolkien.

Medal of Honor: Pacific Assault
▶SEPTIEMBRE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Se ha retrasado, sí. Pero cada vez que se dan nuevos detalles sobre su desarrollo es para mejorar sus expectativas.

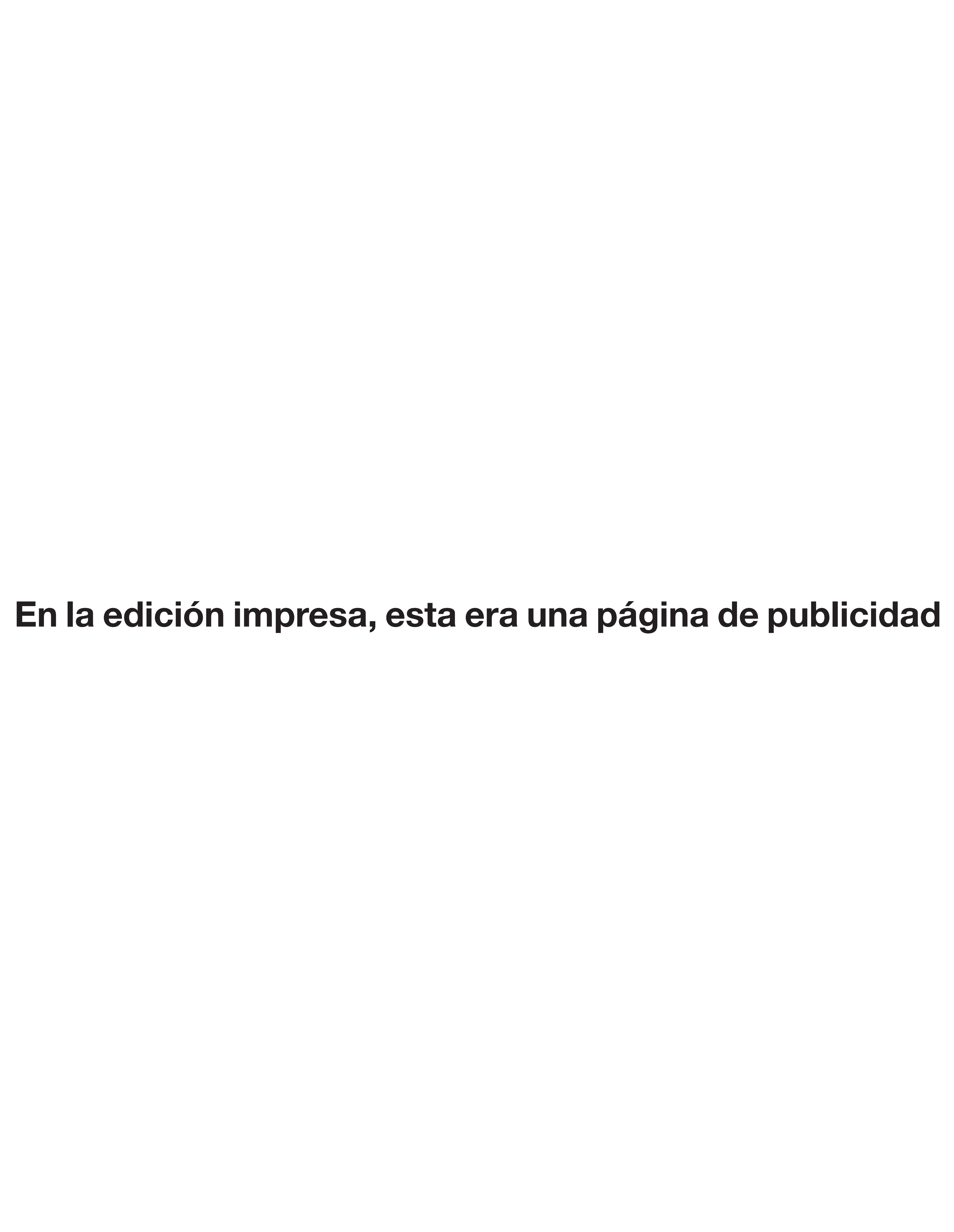
EN BOXES



Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
No se ha visto en la estrategia nada comparable en magnitud y calidad técnica a lo que promete el juego de The Creative Assembly. Eso sí, no esperéis de pie y en formación para tomar parte en la batalla porque todavía falta bastante para su aparición. ¡Descansen!

Black & White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Los rumores apuntan a que puede estar más cerca de lo que pensamos. Muchos incluso afirman que será este mismo verano ¿Será cierto?

World of Warcraft
▶FINALES 2004 ▶ROL ▶PC ▶BLIZZARD
¿Será capaz Blizzard de transportar su mágico "toque" al mundo de los juegos online persistentes? Todo apunta a que sí, y a que éste podría ser el primer juego de este tipo en llegar de verdad al gran público. Se trata de Blizzard, eso sí, así que paciencia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Un nuevo Ghost Recon en camino

Ya vienen los tiros

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBISOFT ▶PC ▶ACCIÓN ▶VERANO DE 2004

Ghost Recon» ha sido considerado como uno de los mejores y más realistas títulos en el ámbito de los juegos de acción táctica. No en vano, su éxito ha superado ya los cinco millones de copias vendidas en todo el mundo para distintas plataformas. Ahora, en su recién anunciada segunda entrega, el título adopta un carácter multiusuario mucho más pronunciado que en el original. En esta ocasión reconocerá distintos perfiles de habilidades y armamento, que estarán disponibles según la figura que elijamos dentro de un comando.
«Ghost Recon 2» intensifica la acción para envolver al jugador en un entorno de guerra moderna, caótica e impredecible. La inmersión y recreación de la atmósfera son aspectos en los que se hace gran hincapié.



El ritmo de la "guerra silenciosa" de la primera entrega se ha hecho ahora mucho más caótica en «Ghost Recon 2».

Breves

NOKIA ha anunciado la N-Gage QD, su segunda consola portátil, equipada con ranura para tarjetas MMC, un mejor mando de juego, tecnología Bluethoot para el juego online y mayor autonomía.

TRACKMANÍA ha sido ampliado con la nueva expansión gratuíta «Power Up», que incluye más objetos para construir, un nuevo modo individual, varios modos multijugador y un editor de escenas entre otros añadidos.

SE SABEN ya los juegos seleccionados para el campeonato mundial, los World Cyber Games de 2004. Los elegidos para PC son: «Condition Zero», «FIFA 2004», «WIII Frozen Throne», «UT 2004» «Starcraft: Brood War» y «NFS Underground».

CASTLE STRIKE podrá comprarse junto con una mochila exclusiva en la promoción especial que ha puesto en marcha Centro Mail manteniendo el precio a 49,95 €.

ADESE galardona a los títulos de mayor éxito

Los triunfadores de 2003

▶INDUSTRIA ▶ADESE ▶ENTREGA DE PREMIOS ▶ABRIL 2004

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software Español (aDeSe) ha celebrado su tercera entrega de galardones para los títulos que han logrado mayor éxito comercial en 2003. Aquellos juegos que han vendido más de 40.000 copias han sido distinguidos con un disco de oro y el disco de platino ha sido para los que han superado las 80.000 en cada plataforma. Debido al crecimiento de la industria en España, los juegos galardonados han sido mucho más numerosos que en años anteriores, y por esta razón aDeSe ha creado una nueva categoría –la de doble platino– que se otorga a los juegos que han vendido 160.000 copias. Éste galardón ha recaído sobre las versiones de PS2 de «El Retorno del Rey», «FIFA 2003» y «FIFA 2004». En cuanto a los títulos de PC han obtenido el platino «FIFA 2003», «Los Sims Magia Potagia», «Los Sims Superstar» e «Imperivm II». El disco de oro ha sido para «El Retorno del Rey», «CSI», «FIFA 2004», «Patrician III», «Commandos 3» y «Praetorians».



Los representantes de la industria posan en grupo con sus galardones.

Herramientas de Microsoft para desarrollar juegos

Nombre clave: XNA

▶INDUSTRIA ▶MIDDLEWARE ▶PC, XBOX, WINDOWS MOBILE ▶PRIMAVERA 2004

A finales del pasado mes de marzo, en el marco de la Gem Developers Conference, Microsoft presentó su XNA, una plataforma dedicada a desarrollo de juegos compuesta por diferentes herramientas y "middleware" (aplicaciones polivalentes para desarrollo de software), cuya máxima relevancia es que está pensada para funcionar, indistintamente, en PC (bajo entorno Windows), Xbox y dispositivos basados en Windows Mobile.
XNA está pensado y diseñado para ahorrar trabajo y dinero a los estudios dedicados a la creación de juegos, evitando que, por ejemplo, se vena en la obligación de crear sus propios motores gráficos. Sin embargo, XNA se centra en cuatro áreas principales donde los creadores de juegos encontrarán enormes ayudas: online, controles, gráficos y audio.
Otro aspecto interesante de XNA es que ofrecerá, a los desarrolladores de juegos para PC, parte de las herramientas empleadas en Xbox Live para el juego online.

Combate contra ...¿las chicas?

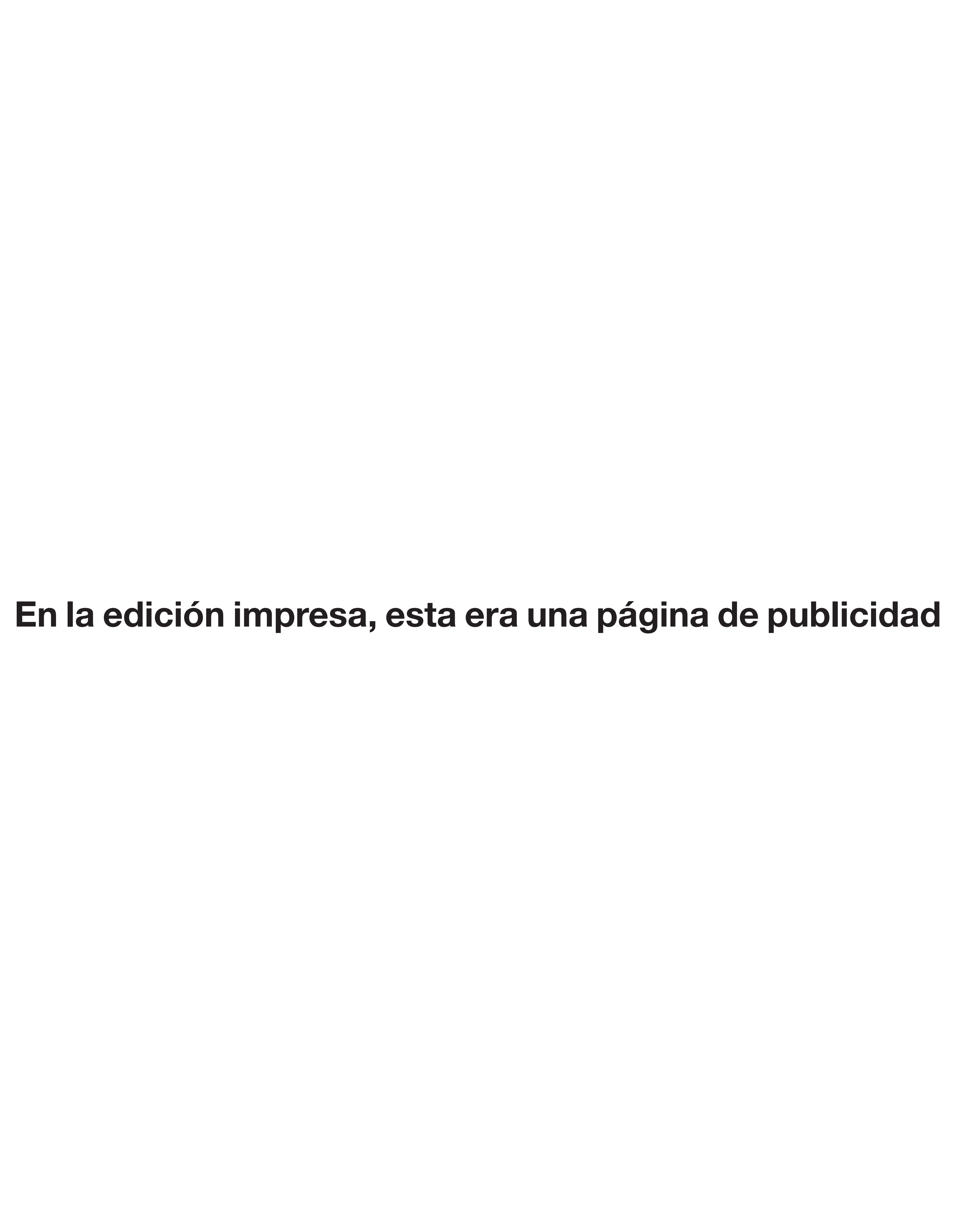
¡Cómo se ponen!

▶NUEVOS JUEGOS ▶MADIA ▶PC ▶ACCIÓN ▶INVIERNO 2005



Siglo XXIV y ambos sexos siguen a tortas.

Una epidemia procedente del espacio exterior ha transformado a las mujeres del planeta Velian, convirtiéndolas en servidoras de una inteligencia colectiva extraterrestre que amenaza a toda la colonia. Así comienza «Operation Matriarchy», un juego de acción en el que encarnaremos un miembro de los cuerpos expedicionarios enviados para destruir a la civilización que, se sospecha, es responsable de tal embrollo. Armamento futurista, extrañas criaturas, y un universo terrorífico a lo largo de veinte niveles, son los ingredientes de este curiosa interpretación del siglo XXIV.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AL CIELO

HOBBY PREMIOSS 2·0·0·4

Lo mejor de lo mejor: los premios de los

HOBBY PREMIOSS

Una vez más, Hobby Press celebró, por todo lo alto, otro año de grandes juegos en España. Risas, amigos, juegos y buena compañía para una noche repleta de estrellas en el firmamento del software.



Premios, premios, premios. Tras finalizar la ceremonia de entrega de premios a los mejores juegos y compañías de 2003 en España, todos los representantes de estudios y distribuidoras que acudieron a nuestra tremenda celebración, y que consiguieron llevarse uno de nuestros codiciados trofeos, posaron felices para la posteridad en una foto de familia de lo más numerosa. De Nintendo a Konami, de Sony a Proein, de Ubi a Microsoft, de FX a EA, de Virgin a Pyro, lo mejorcito de los juegos en España.

Fue el pasado 29 de marzo cuando lo más granado de los videojuegos en España se reunió en la madrileña discoteca Pachá, para celebrar, un año más, una gran fiesta dedicada a premiar a los mejores juegos y compañías de 2003. En un ambiente distendido y alegre, los votos que vosotros, los lectores de todas las revistas de juegos de Hobby Press, habéis concedido a los mejores títulos del año, en las distintas plataformas, hicieron que de todos los representantes de las distribuidores de juegos en España, unos saltaran de felicidad, y otros soltaran un "¡uy, por qué poco!", al recoger los trofeos. Además, tuvimos doble celebración gracias al quinto aniversario de nuestra revista hermana Play2Manía, que repartió galardones a diestro y siniestro aprovechando su onomástica. Todo el evento estuvo animado por dos presentadores de la talla de Alexis Valdés y Eva Hache, que nos lo hicieron pasar en grande y desear que llegue ya la próxima entrega de premios, en 2005.



De izquierda a derecha... Mónica Marín y J. Colino (publicidad Hobby Press) junto a Nicola Cencherle (EA) y Clara Ramírez (Codemasters).

MICROMANÍA

▶Mejor juego del año para PC

Call of Duty

▶44% de las votaciones. ▶COMPAÑÍA: INFINITY WARD/ ACTIVISION
▶COMENTADO EN MM: 106 ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶VERSIONES: PC



Para todos los que hacemos Micromanía, Call of Duty se había convertido en uno de nuestros juegos favoritos de 2003, opinión que todos los lectores habéis refrendado otorgando vuestros votos al título desarrollado por Infinity Ward y distribuido en nuestro país por Proein, consiguiendo que se alce con el preciado galardón de Micromanía como Mejor Juego del Año en PC. Un premio que los chicos de Infinity Ward se han ganado a pulso.

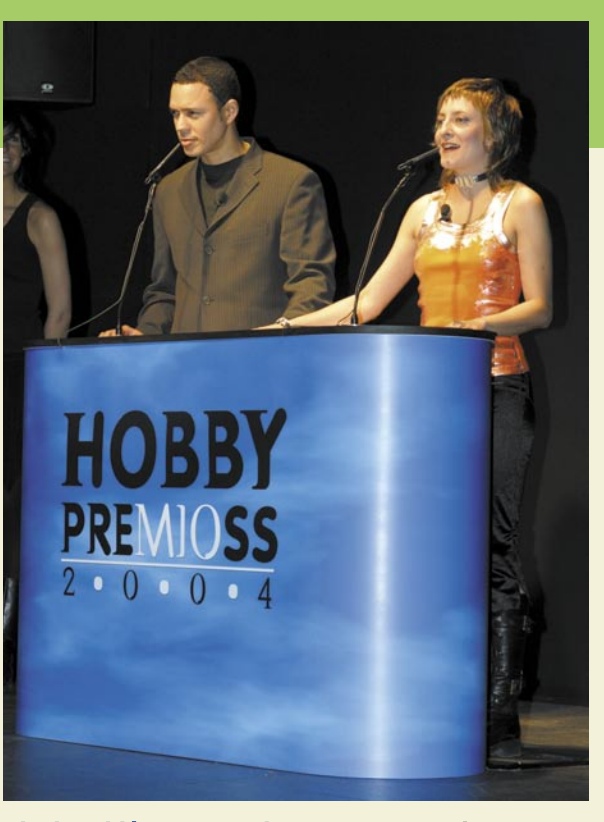


El galardón fue recogido por... Carlos F. Mateos (Proein), de manos de nuestro director, Francisco Delgado, en la foto a la derecha.

lectores

2004





Alexis Valdés y Eva Hache... presentaron la entrega de galardones, no sin hacer pasar algún que otro "apuro" a los premiados que subían al escenario.

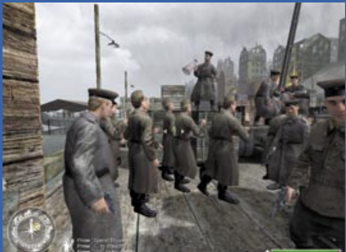


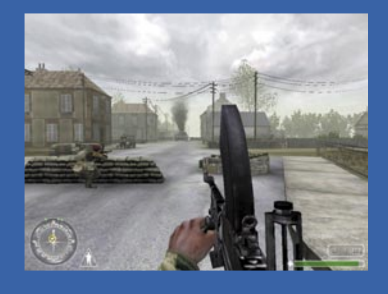


Nadie faltó a la cita... Acudieron al evento prácticamente todos los representantes del mundo del videojuego en nuestro país.



Dos de las escenas de «Call Of Duty»... que recogen los mejores momentos del juego. Arriba en Estalingrado y abajo al mando de los comandos británicos.





LOS OTROS PREMIADOS...

HOBBYCONSOLAS

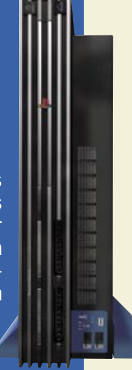
El deporte rey arrasa en consolas



Susana González (Konami)... recoge el premio para Pro Evolution Soccer 3, como el mejor juego del año en consola.

- ▶Consola del año: **PLAYSTATION 2**
- ▶Juego del año: **PRO EVOLUTION SOCCER 3**
- ▶Mejor juego para X-Box: **PROJECT GOTHAM RACING 2**
- ▶Mejor juego para móviles: **PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES**

Parece que el deporte rey es el género favorito para los usuarios de consola, a tenor de los votos que hicieron a Pro Evolution Soccer 3, de Konami, merecedor del galardón al mejor juego del año en todas estas plataformas.



NINTENDO ACCIÓN

Nintendo mantiene su reinado

- ▶Mejor juego para GameCube: **ZELDA THE WIND WAKER**
- ▶Mejor juego para GameBoy Advance: **POKÉMON RUBI/ZAFIRO**

Los jugadores de GameCube y Game Boy Advance siguen confiando en los productos emblemáticos de Nintendo, a los que concedieron los galardones a los mejores juegos del año 2003, en sus respectivas categorías. La nueva entrega de Zelda demuestra que el héroe creado por Miyamoto sigue siendo uno de los preferidos de los usuarios de GameCube, mientras que en la consola portátil, Pokémon sigue reinando.



Rafael Martínez (Nintendo)... recoge el premio para Zelda: The Wind Waker como mejor juego para GameCube.

COMPUTER HOY JUEGOS

Más premios para los juegos de PC



Francisco Encinas (Virgin Play)... recogiendo el premio al mejor juego del año en PC, según los lectores de Computer Hoy Juegos, por GTA Vice City.

- ▶Mejor juego para PC: **GTA VICE CITY**

Los lectores de nuestra revista hermana, Computer Hoy Juegos, no se olvidaron de uno de los más divertidos títulos lanzados para compatibles en 2003, y premiaron la labor de Rockstar con sus votos, concediendo el galardón de mejor juego del año al estupendo GTA Vice City.







El tono alegre y divertido... Se mantuvo durante toda la noche. Eva y Alexis provocaron carcajadas durante sus respectivas actuaciones. En el centro, las azafatas de los Hobby Premios 2004, todo simpatía.



LOS OTROS PREMIADOS ...

PLAY2MANÍA

Celebramos su quinto aniversario

Parece que fue ayer, y Play2manía ya ha cumplido cinco años de éxitos, que la han aupado como la revista de PlayStation 2 preferida por los lectores españoles. Celebrando este aniversario, Play2manía se convirtió en la "reina" de la noche y otorgó numerosos premios a los juegos que han sido votados por los lectores como los títulos más destacados de 2003. Encontramos, de nuevo, juegos que han arrasado como Pro Evolution Soccer 3, y otros destacados como Prince of Persia o NFS Underground.

- **Juego del Año de PS2:** PRO EVOLUTION SOCCER 3
- **Mejor Juego de Acción:** EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
- **Mejor Juego de Velocidad:** NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- **Mejor Juego de Plataformas:** JACK II, EL RENEGADO
- **Mejor Juego de Inteligencia:** LOS SIMS TOMAN LA CALLE
- **Mejor Juego Musical/Minijuegos:** EYETOY PLAY
- **Mejor Shoot´em Up:** MEDAL OF HONOR: RISING SUN
- **Mejor Aventura de Acción:** PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
- **Mejor Simulador Deportivo:** PRO EVOLUTION SOCCER 3
- **Mejor Juego de Lucha:** SOUL CALIBUR II





En ambas fotografías... Sonia Herranz, directora de Play2manía, entregó el galardón al Mejor Juego de Simulación a Izaskun Urretabikaia (EA) por «Los Sims» . Roberto Rollón (Ubisoft) recoge el premio a la Mejor Aventura por «Prince of Persia».



Grandes éxitos... Algunos juegos se llevaron varios premios. Aquí Susana González (Konami) recoge el premio al Mejor Juego Deportivo por «Pro Evolution Soccer 3».

PREMIOS ESPECIALES

Las caras del videojuego en España

El sector de los juegos en España ha tenido un buen año, en 2003, en buena parte gracias a la labor de los aquí premiados, y de muchos otros. Ellos han sido los responsables y las "cabezas pensantes" que han conseguido que el sector se expanda el pasado año haciendo, día a día, que cada vez haya más jugadores en nuestro país, y el videojuego compita de igual a igual con los grandes "monstruos" del mundo del entretenimiento, el cine y la música. Estos premios intentan reconocer su labor y su esfuerzo al frente de muchas de las distribuidoras y equipos de desarrollo de juegos en España.



Hobby Press y los videojuegos... Amalio Gómez, Director de Publicaciones de Hobby Press, destacó el crecimiento del sector en 2003.



Electronic Arts, la Mejor Compañía... Francisco Arteche, Director General de EA, junto a Cristina Fernández, Directora Editorial de juegos de PC.



El Producto Revelación... María Jesús López, Directora de Negocios de Sony Computer España, recoge el premio por «Eye Toy».



Pablo Ruiz (FX Interactive), premio a la trayectoria profesional... Un merecidísimo galardón por sus 20 años de carrera en el mundo del videojuego.



Pyro Studios, Mejor Desarrollador... Su Director de Márketing, Íñigo Viñós, recoge el premio por el excelente trabajo realizado en «Commandos 3».

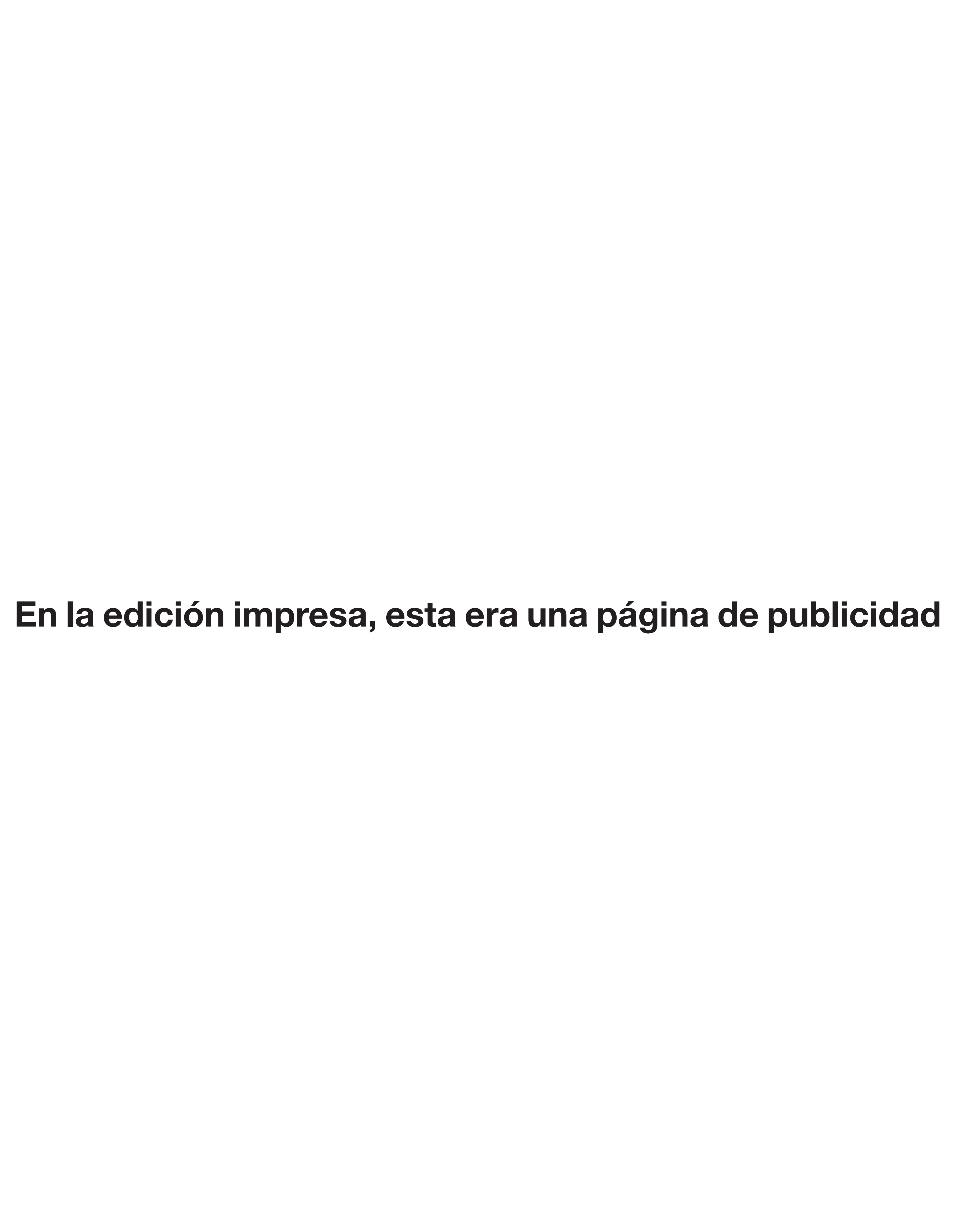
Después de la entrega de premios... una gran celebración que reunió a todo el sector y se prolongó hasta altas horas de la madrugada.





Más premios... Además de los galardones, hubo más regalos en la fiesta, para todos los asistentes. La pantalla gigante de plasma fue muy codiciada.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Tiembla, Bond, tiembla!

Evil Genius



- PC
- ELIXIR STUDIOS
- ESTRATEGIA
- FINALES 2004

1 Llegar a ser un megalómano maestro criminal será el objetivo de «Evil Genius», originalísimo título de estrategia que parodiará las pelis de espías de los 60, tipo James Bond, con estética de cómic, y detalles como la representación de diálogos con "bocadillos".

2 Nuestros enemigos serán los agentes secretos al servicio de Su Majestad, que intentarán infiltrarse en nuestra base secreta, mientras nosotros intentamos dominar el arte del mal.

3 Si, pese a todo, un agente secreto logra infiltrarse en nuestra base, comenzará la caza del hombre. Capturarlo (con ayuda) incrementará nuestras habilidades malignas y nos convertirá en un peligro cada vez mayor para la sociedad…

Un universo increíble

World of Warcraft



▶PC
▶BLIZZARD
▶ROL ONLINE
▶FINALES 2004

1 Comienzan a desvelarse algunas de las posibilidades de este esperado título. Una llamativa característica es el desplazamiento por los escenarios con "medios" como grifos, o lobos, por dar un par de ejemplos.

2 El interfaz se basa en conocidos y eficaces diseños de otros juegos de Blizzard. Inventarios en que los elementos se arrastran con el ratón, y ventanas desplegables son la base de un práctico sistema de control , con accesos útiles rápidos.

3 Las distintas "quests" que propone el juego nos permitirán mejorar y aumentar las habilidades. Serán variadas y curiosísimas, pero necesarias para lograr un personaje de gran nivel.

Retorno a la guerra de guerrillas…

Men of Valor: Vietnam



1

2



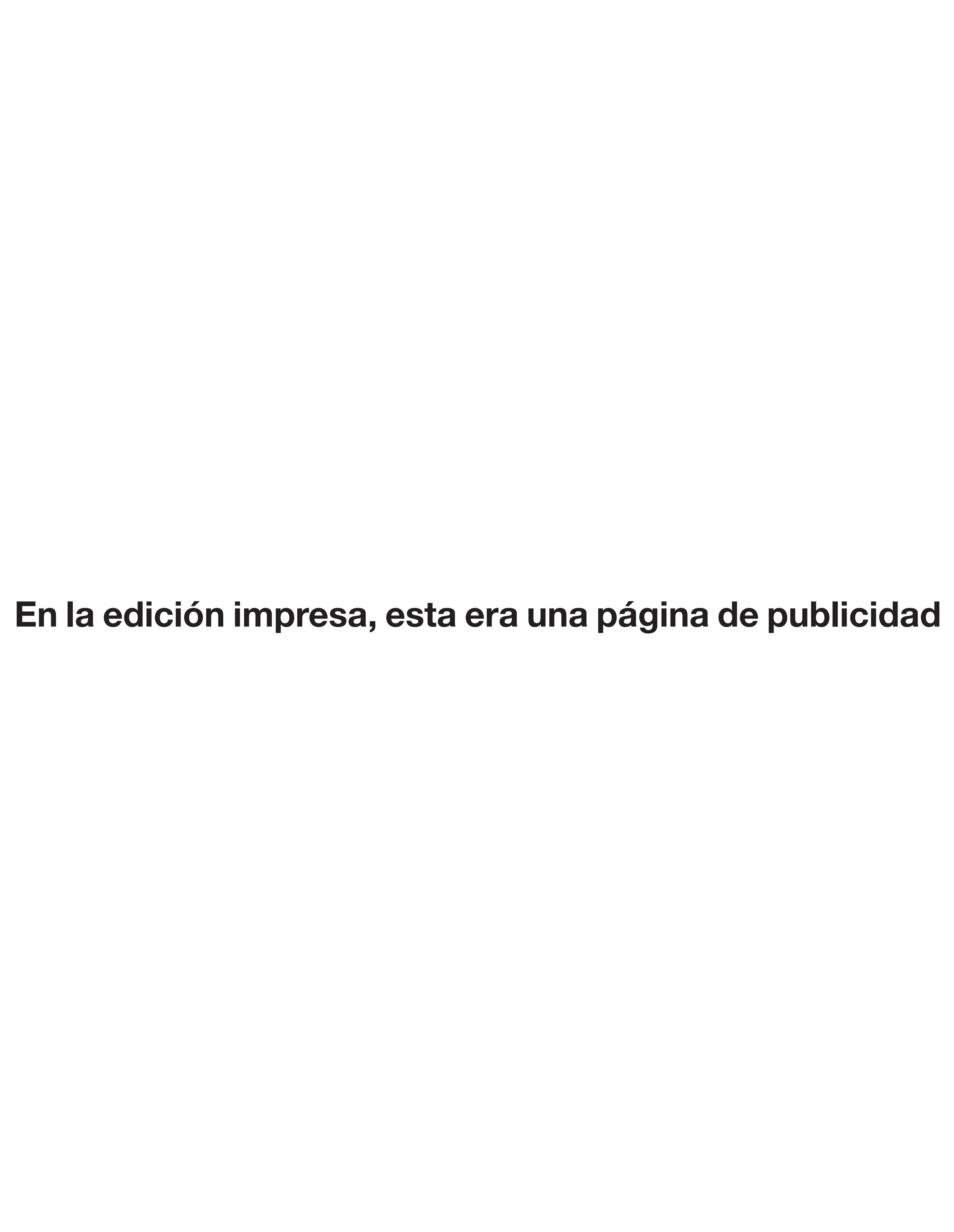
- PC
- 2015
- ACCIÓN
- OTOÑO 2004

1 Vietnam está de moda en los juegos de acción, y uno de los últimos en unirse a esta fiebre es «Men of Valor». La última producción de 2015 intenta recrear con fidelidad histórica su atmósfera opresiva y agobiante, y sobre todo la tensión, de la jungla vietnamita en diversos enfrentamientos entre yanquis y “charlies”.

2 Controlamos distintos vehículos a lo largo de las misiones, o montamos en ellos controlando su armamento. Vehículos de transporte, helicópteros, jeeps y hasta motos están disponibles. También tienen un papel preponderante en el modo multijugador, que explota todo su potencial.

3 El título de 2015 permite adoptar múltiples papeles a lo largo del juego. Comenzamos como soldado raso y nos movemos por distintas unidades a medida que vamos siendo ascendidos al superar misiones. Además, su diseño de acción se basa en la dirección de un escuadrón, asignando órdenes a nuestros compañeros, lo que combinado con la IA potencia la sensación de encontrarnos en plena batalla.

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Números atrasados

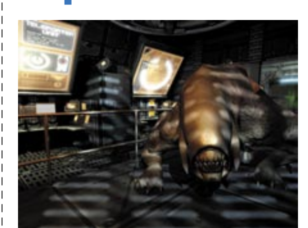


Os escribo desde Tenerife y resulta que desde hace unos cuantos meses he visto anunciada la Guía Oficial que Micromanía hizo de «Commandos 3». Pero, para no variar, aquí no ha llegado. ¿A qué se debe que nunca lleguen las cosas a Canarias a tiempo? Porque cuando llegan, lo hacen meses después... ¿O es que no ha salido?

Santiago González

No tenemos constancia de que haya habido ningún problema de distribución en las Islas Canarias de la Guía Oficial de «Commandos 3» que, eso sí, te aseguramos que salió a la venta hace ya algún tiempo. En cualquier caso, tu problema tiene fácil solución, porque precisamente este mes inauguramos un servicio de venta de números atrasados a través del cual puedes adquirir no sólo las revistas de los últimos doce meses sino también todas las guías y especiales publicados durante este periodo. Para acceder a este servicio no tienes más que visitar la página web www.hobbypress.es/atrasados.

Requisitos exponenciales



Tengo decir que me resulta sumamente gracioso (y entiéndase esto con toda la ironía del mundo) que los chicos de Id, Carmack y compañía, vengan ahora diciendo que la mejor manera de jugar con «Doom 3» va a ser con una GeForce FX, porque todavía me acuerdo (y eso es porque no hace aún tanto tiempo) de cuando decían que con una GeForce 3 íbamos a ir sobrados. Claridad de ideas, le llamo yo a eso.

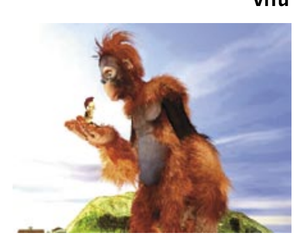
Juan

Estrictamente hablando, lo que decían era que estaban diseñando el juego a partir de la base de una GeForce 3, porque ésa es la arquitectura sobre la que se basa la consola de Microsoft, Xbox, y ellos tenían (y aún tienen) la intención de lanzar el juego también para esta consola. Eso no se contradice, en realidad, con su reciente afirmación de que el mejor resultado lo tendremos con una GeForce FX. Claro que estarás de acuerdo con nosotros en que cuando tardas tanto en lanzar un juego es prácticamente imposible atinar desde el principio con sus especificaciones técnicas…

¡Qué retrasos!

Ojeando la Micromanía de febrero de 2003, en la sección de "Los más esperados" veo nada menos que «Doom 3» previsto para ¡¡verano de 2003!!, y en la misma sección «Black & White 2», para ¡¡diciembre de 2003!!. Creo que no hay derecho a que retrasen tanto los juegos. Un par de meses vale, y hasta pueden resultar emocionantes, pero más de un año...

ViTu



Tú lo has dicho, ¡no hay derecho a tanto retraso!, pero, ¿qué podemos hacer nosotros salvo pedirles un poco más de seriedad a las compañías a la hora de establecer fechas o a los estudios de programación…?

Vistas interiores



Escribo para preguntar qué ha pasado con aquellos maravillosos interiores de los vehículos de la serie «Need For Speed», que han desaparecido de golpe y porrazo en «NFS Underground», un juego que sería mucho mejor si pudiéramos disfrutar de las vistas interiores. Pido que vuelvan de una vez.

Fali

No eres el único lector que ha escrito quejándose de la escasez de vistas disponibles en «NFS Underground». Esperemos que tu queja y la de todos ellos sirva para que las sucesivas entregas de la serie sean lo más completas posible.

Carta del mes

Diferencia de precios

Os escribo porque me encantaría que me explicaseis por qué los juegos para ordenador acaban siendo bastante más baratos que los de consola. Y eso, que en muchas ocasiones los juegos de PC tienen un montón de contenidos extras y además cuentan con mejores gráficos que sus correspondientes versiones de consola, que, además, casi nunca incorporan un modo online…

Oriol Palet



Aunque te resulte extraño, existe un motivo para esa diferencia de precio entre las distintas versiones de un mismo juego, y seguro que lo vas a entender perfectamente. Resulta que esa diferencia se debe a que las compañías fabricantes de consolas (Nintendo, Sony, etc.) exigen a los distribuidores de juegos un "royalty" por cada juego publicado para sus plataformas, y, claro, ese gasto se transmite directamente a los usuarios. En nuestro caso, el PC, afortunadamente para nosotros, está libre de ese tipo de cargas.

La queja

Pagar por trucos

Os escribo para protestar por la política de Codemasters de cobrar por los Bonuscodes (los trucos para sus juegos que se compran a través de una llamada telefónica). Resulta que los que no tenemos tiempo para pasarnos todas las pruebas no podemos disfrutar del juego completo, en mi caso «Colin McRae Rally 04», a no ser que paguemos por ello, en concreto 4,50 euros más. Considero que si pagamos por un juego tenemos derecho a disfrutar de él completamente, de todas las pruebas y de todos los coches. No digo que venga todo activado, pero por lo menos que los trucos sean gratis y accesibles.

Diego

Aunque tu queja es totalmente comprensible, nadie debes perder de vista que en realidad, la compañía que produce el juego es dueña absoluta también de todos sus contenidos y por ese mismo motivo es "absolutamente" libre de comercializarlos de la forma que considere oportuna. Se trata en el fondo de una cuestión de oferta y demanda, y el caso es que mientras haya alguien dispuesto a pagar por un servicio determinado, ahí habrá alguien dispuesto a prestárselo…

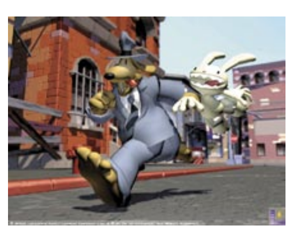
Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Mal por LucasArts



Os escribo para criticar la cancelación de «Sam & Max 2» por parte de LucasArts. Me parece fatal que anuncien las cosas y luego no las cumplan, algo que ya hicieron también con «Full Throttle 2». Lo que en realidad más molesta es que hayan abandonado el género que les ha lanzado a la fama, y me parece una tontería eso de que no es el momento de sacar una aventura. ¿Y cuándo lo será? Porque ya llevan cuatro años sin sacar ninguna.

Pepe

De verdad que podríamos construir una barricada con las cartas que han llegado criticando la decisión de LucasArts de cancelar «Sam & Max 2». Es, sin duda, una noticia penosa y triste para todos los aficionados y, aunque no sirva para gran cosa, nosotros también nos unimos al tirón de orejas colectivo para la compañía propiedad de George Lucas.

Far Cry para todos



Abundando en la serie de cartas que ha habido los últimos meses, proponiendo un nivel de dificultad "para ineptos", quiero decir que, en mi opinión, la mejor solución es la que ofrece el estupendo «Far Cry» (alucinante, por cierto), que además de presentar varios niveles de dificultad, incorpora una opción que hace que ésta se adapte de manera automática a nuestro nivel de juego real, según nuestro avance sea muy lento o demasiado rápido. Creo que todos los juegos deberían incorporar este sistema.

Mike

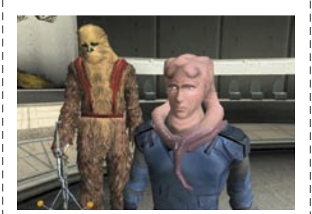
Es verdad que la solución que da «Far Cry», con su nivel de dificultad autoajustable, es la más elegante de todas, y estaría bien que todos los juegos la incluyeran desde este mismo momento… aunque no creas que debe ser nada sencillo programar una inteligencia artificial adaptable, como la de «Far Cry».



Formidable el regreso de una serie clásica a nuestros PCs con «Myst 4», en especial después del disgusto que nos llevamos con «Uru Online».

Lamentable La presencia de tramposos en los recién inaugurados servidores de «UT 2004». Epic ya ha anunciado que tomará medidas drásticas contra ellos.

Star Wars, ¡sí!



No estoy de acuerdo con la carta que publicasteis en La Polémica del mes pasado, en la que un tal Darth Verde se quejaba de que LucasArts sólo se dedicara a desarrollar juegos basados en el universo de "Star Wars". A mí también me gustan bastante las aventuras, y me molestan, como él dice, las cancelaciones de juegos muy esperados como «Sam & Max 2» y «Full Throttle», pero creo que el mensaje para esa compañía debe ser que saquen más aventuras, pero no que dejen de hacer juegos de Star Wars, porque no poder disfrutar de juegazos como «Caballeros…» o «Galaxies» sólo sería tirar piedras contra nuestro propio tejado.

Alberto

Como era de esperar, la polémica alrededor de LucasArts y sus recientes cancelaciones de juegos no deja de crecer. Por supuesto, nosotros también pensamos que lo ideal es que aparezcan la mayor cantidad de juegos posible, preferiblemente buenos, claro. Por pedir…

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- Que se haya confirmado que la próxima película de Peter Jackson, su remake de "King Kong", contará con su correspondiente juego.
- El próximo regreso a nuestros PCs de dos series muy diferentes, pero ambas muy populares entre los aficionados, «Ghost Recon» y «Settlers».
- Que Agatha Christie vaya a ver por fin convertidos sus excelentes relatos en videojuegos de PC a través de la compañía Dreamcatcher.
- Que por fin lleguen a nuestro país los PCs de la compañía Alienware, pionera en la integración de ordenadores dedicados para jugar.

NO nos gusta

- Que la primera demostración de la siguiente generación del motor Unreal, la 3.0, haya sido realizada a puerta cerrada, en medio de un incomprensible secretismo.
- La política adoptada por algunas compañías distribuidoras de vender a través de llamadas telefónicas los códigos necesarios para abrir contenidos extra en sus juegos.
- La invasión de tramposos que al parecer afecta gravemente a las partidas multijugador del reciente juego de FX, «Torrente Online».



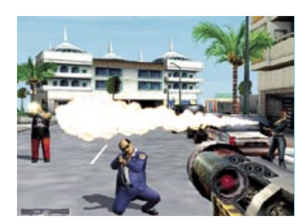
Humor

por Ventura y Nieto





No respetan ni a Torrente



Os escribo porque se está creando una liga para clanes de «Torrente Online» que sería la caña si no fuera porque recientemente ha aparecido un programa de trucos para este juego, estropeándolo todo. Quiero decir que me parece una vergüenza y creo que la compañía FX debería evitarlo, sacando un parche por ejemplo, como se ha hecho con otros juegos.

FSA

Parece que los tramposos son el mal endémico de los juegos online, y en esta ocasión se han atrevido también con el policía patrio, Torrente. Nosotros desde aquí nos unimos a tu petición para que se busque una solución definitiva al problema.



La Polémica del mes

Traducción imposible

Llevo varios meses leyendo en su sección "El Buzón" múltiples quejas sobre la posible ausencia de traducción al castellano de «World of Warcraft». Yo llevo en el mundo de los MMORPGs (Juegos de Rol Masivos Online Persistentes) desde el año 2000, he jugado a casi todo, desde «Ultima Online» hasta la Beta de «Lineage 2», y quiero decir que, en mi opinión, seremos afortunados si llegan a distribuirlo en nuestro país, incluso aunque no lo traduzcan. Mal que nos duela, dudo que a Blizzard le importe demasiado perder los escasos compradores españoles, teniendo el mercado Europeo, Americano y Asiático casi asegurado.

Arshies

Pues sí que eres tú optimista, amigo… Esperemos fervientemente que la cosa no se ponga tan mal como piensas y, aunque es cierto que está complicado para que el juego llegue a aparecer traducido, confiemos al menos en que será distribuido en nuestro país donde, si tenemos que juzgar por el interés que se ha creado entre nuestros lectores desde hace unos meses, seguro que contará con un montonazo de compradores.

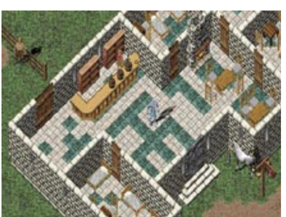
Tuning y modding

Os escribo porque últimamente veo en vuestra revista que aparecen con frecuencia términos como tuning o modding y, la verdad, pienso que el castellano ya está bastante vapuleado, el pobre, como para que también vosotros os paséis a la moda de los anglicismos "porque sí".

Miguel

Es cierto que a veces hemos recurrido a esas expresiones, de uso tan frecuente en la jerga de los videojuegos (y que aún no tienen una traducción directa al castellano), pero siempre que lo hemos hecho hemos intentado explicar al mismo tiempo su significado para que quedara claro para todo el mundo de qué estábamos hablando. Con todo, si en alguna ocasión no ha quedado claro lo lamentamos, y con "propósito" de enmienda para que no vuelva a suceder.

¿Peligra Ultima?



Soy un jugador de «Ultima Online» desde hace ya unos cuantos años, y os escribo porque estoy bastante preocupado por la noticia que disteis el mes pasado acerca de la desaparición de Origin. ¿Significa esto que van a cerrar también «Ultima Online»?

Jorge

Puedes estar tranquilo, porque se trata de una cuestión meramente administrativa: el sello desaparece, sí, pero sus juegos y proyectos en marcha continúan sin novedad bajo el control genérico de Electronic Arts.

¡Feliz Cumpleaños!



Quiero felicitar a los creadores de «Everquest» y, por extensión, a toda la comunidad de usuarios del juego, por sus cinco años de vida recién cumplidos. Después de más de casi cuatro años jugando (y eso que me apunté sólo para "un par de meses"), puedo decir que se trata de uno de los mejores juegos que he visto nunca.

DarkStorm

Pues anda que si te llegas a apuntar con ganas… :-D Ahora en serio, nosotros también nos alegramos un montonazo de la buena salud de «Everquest» (de la que no puedes tener mejor prueba de la última expansión que acaban de lanzar, y de la que te hablamos en la sección de reviews de este mismo número), y esperamos que dure mucho tiempo más.

Max...ima espera

Me ha sorprendido gratamente la noticia que disteis el mes pasado acerca de que se había anunciado una nueva entrega de la serie «Max Payne», pero me pone los pelos de punta sólo pensar en cuándo podrá aparecer en el mercado, si ni siquiera se han atrevido a daros una fecha aproximada.

Max Fan

Pues, efectivamente, esperemos mejor sentados, porque la cosa va para largo. Claro, que siempre será mil veces mejor no dar ninguna fecha que darla y luego retrasarla cien veces…

Lo mejor... Que se haya confirmado la próxima aparición de una expansión para «Call of Duty», uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.

Lo peor... La cancelación definitiva, recién anunciada por Electronic Arts, de su juego de rol masivo online persistente, «Earth & Beyond».

Preguntas sin respuesta

¿Cómo… avanzaremos en la campaña de «Pacific Fighters», después de completar una misión como kamikaze?

¿Dónde… tenemos que firmar para solicitar que el próximo «Kingping 2» aparezca traducido al castellano, a diferencia de lo que pasó con el juego original?

¿Cuántos… cirujanos españoles han leído el estudio norteamericano que afirma que el uso de los videojuegos mejora su habilidad en ciertos procedimientos quirúrgicos?

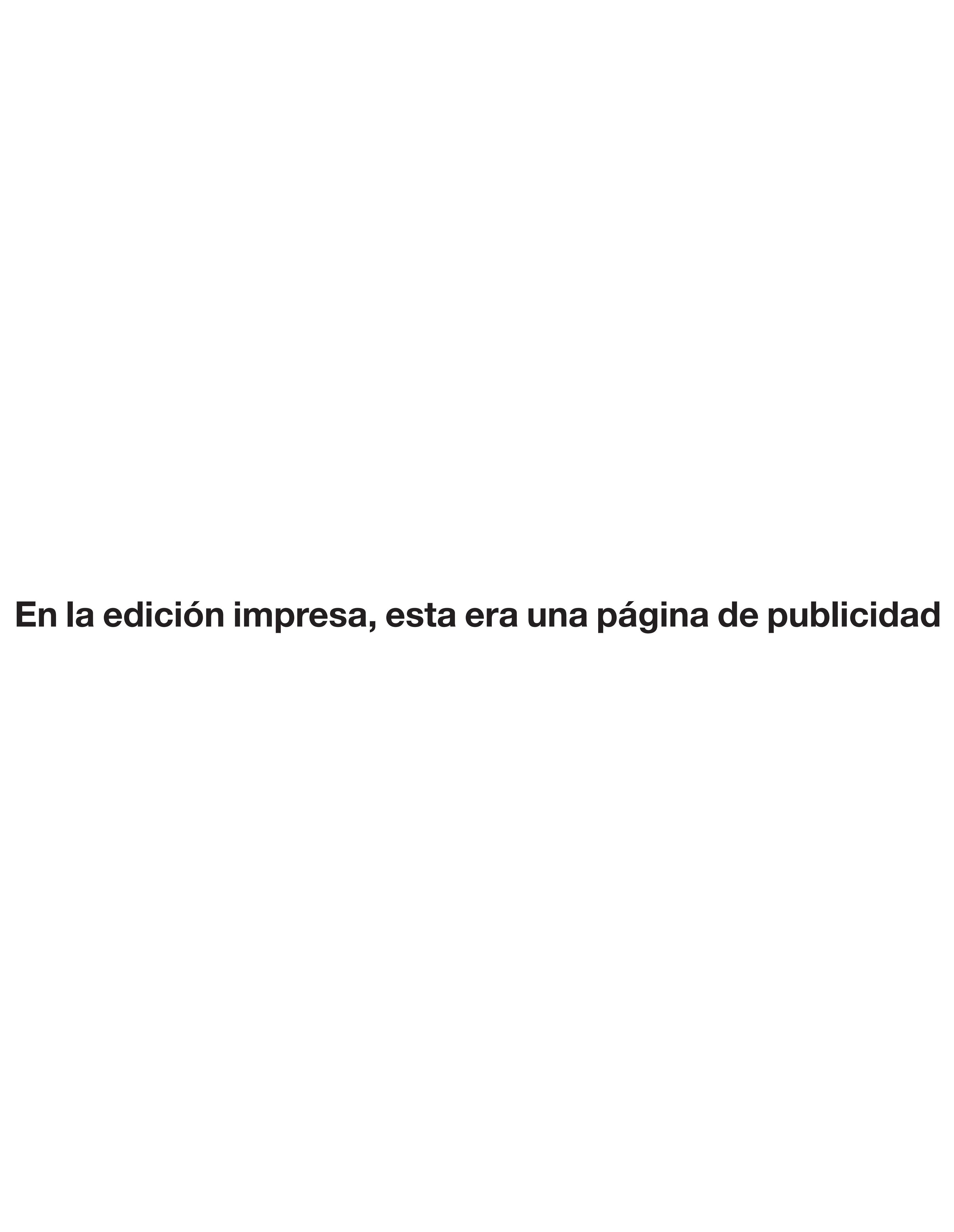
¿Qué… hay de cierto en los rumores que afirman que ya están en desarrollo «Neverwinter Nights 2» y «Baldur´s Gate 3»?

¿Quién… es capaz de aguantar el ritmo frenético al que NVIDIA lanza un nuevo chip gráfico tras otro?

¿Cuándo… se desvelará el misterio que rodea al proyecto secreto de Bioware, actualmente en desarrollo, del que sólo se sabe que es un juego de rol para PC?

¿Cuál… es la explicación del extraño comportamiento de Interplay, que primero anuncia la suspensión de «Fallout 3» y ahora, en cambio, habla de su próximo desarrollo?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y cuéntanos tus razones.

En el punto de mira

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90



Insuperable

LA OTRA NOTA: **97**

Me parece que se trata de un juego genial, prácticamente insuperable. Mejora ampliamente a la primera entrega de la serie y estoy convencido de que merecería una nota mucho más alta, sin ninguna duda. L.P.

Dentro de que estamos de acuerdo en que se trata de un soberbio juego, no me parece que sea suficientemente original como para merecer la elevadísima nota que le asignas. Tiene muchísimas cualidades, sí, pero en el fondo se parece demasiado a «Splinter Cell».

Javier Moreno (autor de la review)





¿Qué hay de nuevo?

LA OTRA NOTA: **80**

Me gusta mucho «Pandora Tomorrow», pero a mi entender es más una expansión que un juego original. Me parece que si iban a venderlo como un nuevo juego, deberían haber introducido más novedades. Pepe

Como he comentado en la réplica anterior, yo también pienso que la originalidad es uno de los puntos más débiles del juego, pero ese aspecto ya está reflejado en la nota, que si no sería bastante más alta. Y puesto que en el resto de aspectos, como la jugabilidad, la variedad de contenidos o incluso la calidad técnica, «Pandora Tomorrow» sí que raya a un gran nivel, no me parece justo, en mi opinión, bajarle más la nota por la cuestión de la originalidad. Al fin y al cabo cuando de juegos se trata la cuestión es si es o no divertido, y en eso «Pandora Tomorrow» va sobrado.

Javier Moreno (autor de la review)

Thrones & Patriots

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Anticuado

@ No me parece que esté a la altura de los juegos de estrategia actuales, sobre todo por su motor 2D, que me resulta totalmente desfasado.

LA OTRA NOTA: **75**
Francisco

Aunque entiendo que haya quien opine lo contrario, en mi opinión al menos, la espectacularidad gráfica no es ni mucho menos imprescindible en un juego de estrategia. «Rise of Nations» es uno de los juegos más complejos y completos de la historia en su género, y su expansión lo mejora aún más.

Jorge Portillo (autor de la review)

Syberia II

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Mucho cuento

@ Se trata de una buena aventura gráfica, de eso no hay duda, pero me hubiera gustado más que introdujeran alguna novedad, sobre todo en el sistema de juego, para que no fuera lo mismo de siempre.

LA OTRA NOTA: **85**
M.B.

El de las aventuras es un género muy poco dado a los cambios, pero precisamente por eso hay que valorar otros aspectos, como el desarrollo y la complejidad del argumento, la variedad y corrección de los puzzles o la belleza de los escenarios, y en todos ellos «Syberia II» alcanza un excelente nivel.

J.A.P. (autor de la review)

Kill.Switch

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 83

Diversión garantizada

@ Me parece uno de los juegos de acción más entretenidos que he jugado en los últimos tiempos, una conversión excelente de su versión de consola, y con una jugabilidad como la de pocos otros de acción.

LA OTRA NOTA: **90**
Miguel

Todo lo que dices es cierto, pero «Kill.Switch» padece el problema de que es bastante corto y tiene pocos contenidos extra. Está muy bien que sea divertido, pero si esa diversión se acaba en siete horas…

M.J.C. (autor de la review)

TOCA Race Driver 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Demasiado difícil

@ No digo que gráficamente el juego no sea espectacular, pero si cuando te pones a jugar resulta tan difícil de controlar que pasas más tiempo fuera de la pista que dentro, no sé yo dónde está la diversión.

LA OTRA NOTA: **82**
Luis Cifuentes

«TOCA Race Driver 2» es un simulador extremadamente realista y, como tal, es necesariamente mucho más complejo y complicado que títulos como «NFS Underground», por ejemplo. Pero eso no quiere decir que sea malo, sino simplemente que su curva de aprendizaje es un tanto diferente a la de un juego de carácter más arcade.

Jorge Portillo (autor de la review)

Crazy Taxi 3

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 75

Para bajarse en marcha

@ Me parece peor que lamentable que pretendan colarnos un juego que no es más que una repetición de los anteriores, y que encima ha sido adaptado de manera desastrosa de su versión para consola.

LA OTRA NOTA: **65**
Óscar A.

Es cierto las novedades incluidas son escasas, pero no inexistentes. Ten en cuenta que la segunda parte no salió en PC, y que si «Crazy Taxi» tenía dos ciudades, este capítulo ofrece cuatro, aumentando la variedad. Y además, sigue siendo tan sencillo y divertido como siempre.

J. Moreno (autor de la review)

Fast Lane Bowling

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

¿Injusticia?

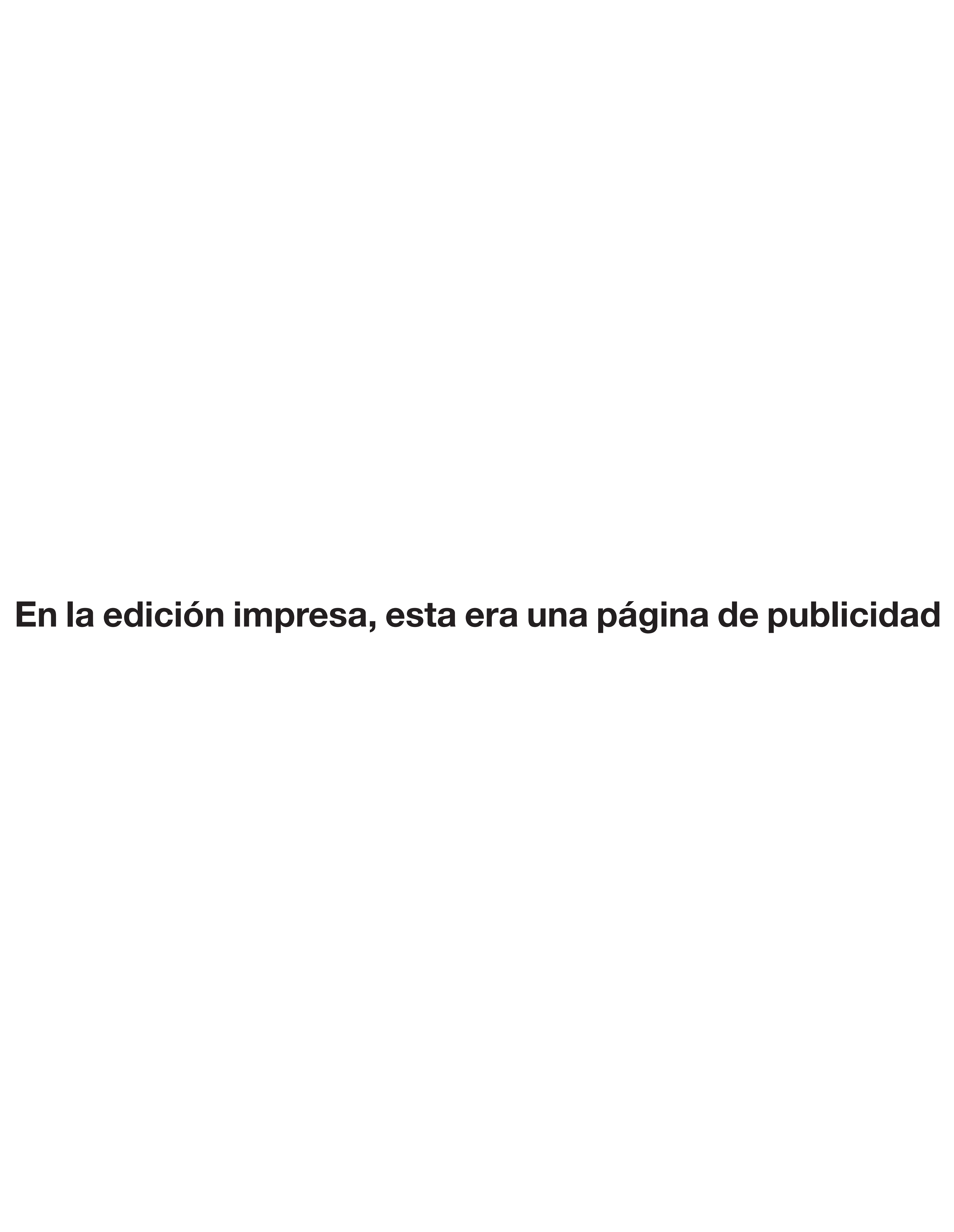
@ Creo que este juego merecía una mejor nota, y considero que no se la habéis puesto porque es un juego de bolos.

LA OTRA NOTA: **80**
Strike 9

Hemos tenido en cuenta, es cierto, el tema de los bolos, pero si no ha acabado llevándose una nota mejor ha sido, sobre todo, porque su sistema de juego es muy repetitivo.

Jorge Portillo (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



De héroes y heroínas. Gordon Freeman ya no está solo. En «Half-Life 2» personajes como Alyx le ayudan en su objetivos. ¿Llegaremos a manejarla en el juego?

¿QUÉ ES «SOURCE»?

El nuevo motor diseñado por Valve para «Half-Life 2» es espectacular y ambicioso, pero más impresionante que su calidad gráfica, es ver cómo se integra con otras tecnologías. Algunos hallazgos en el aspecto gráfico, como el uso de los efectos de fluidos y el extremadamente realista uso de reflejos, luces y sombras, asombran y admiran al contemplar el juego. Pero éste basa casi todo su diseño y jugabilidad en un nunca visto uso de la interacción y la física, que sobrepasa a cualquier otro juego de acción creado hasta hoy. Algo muy bien explotado en un guión atractivo, y que se combina con herramientas de diseño de ensueño.



HALF-LIFE 2

Descubre la nueva realidad

La ansiedad con que lo hemos esperado es sólo comparable con la cantidad de rumores y especulaciones que ha desatado. Ha tardado en llegar más de cinco años. Ha sufrido todo tipo de avatares. Ha sido robado. Ha sido reprogramado. Pero, por fin, lo hemos jugado para ti. Descubre cómo es el futuro de la acción.

De «Half-Life 2» se ha venido hablando con profusión desde hace, justo, un año. Desde su presentación oficial en el E3 del pasado año. Entonces nos quedamos petrificados ante la calidad de lo que allí vimos. Pero ahora, tras visitar Valve, jugar con la primera versión real y comprobar todo lo que «Half-Life 2» va a ofrecernos, podemos afirmar, aún a riesgo de quedarnos cortos, que va a romper todas las reglas establecidas y revolucionar, de nuevo el género. Porque esto, amigo, es impresionante.

¡PRISIONERO!

Los comienzos en «Half-Life 2» no son halagüeños. Estás en Ciudad 17. Eres Gordon Freeman. Pero no preguntes, por ahora, cómo has llegado allí. Sólo asúmelo. Como debes asumir que eres un prisionero. Y es que Ciudad 17 es un lugar muy especial, porque han pasado 10 años desde tus aventuras en Black Mesa, y lo que queda de la especie humana ha sido recluida en ciudades prisión similares a ésta.

Como ves, el principio del juego es muy similar a «Half-Life». Un entorno con el que no estás familiarizado, en el que no sabes muy bien, según arranca la historia, tus motivaciones, tus objetivos o ►►

ES ASOMBROSAMENTE REAL E INMERSIVO. ES TAN FASCINANTE JUGARLO COMO PROBAR TODO LO QUE PUEDES HACER CON LA FÍSICA Y LA IA



Vuelta a los orígenes. Valve se mantiene fiel a su protagonista, los orígenes del guión de «Half-Life» y el constante terror y la tensión que experimentamos en el primer juego. Eso sí, todo es ahora pavorosamente real...

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Gráficamente es de lo mejor que hemos visto nunca, sin duda.
- El diseño y uso de la física, que define completamente la jugabilidad.
- La IA se muestra, por momentos, real hasta conseguir asustar.
- La sensación de estar inmersos en un mundo hostil.
- El manipulador. Un arma que creará escuela en el género.
- La posibilidad de poder pilotar vehículos, aunque sólo sean terrestres.

NO nos gusta

- El secreto que mantiene Valve sobre el modo multijugador.
- Que la vista en tercera persona, en vehículos, sólo se use en multijugador.



5 AÑOS DE TRABAJO...

Eso es lo que separa a estas dos imágenes y, sin embargo, se trata del mismo personaje. Y, por cierto, G-Man vuelve. ¿Qué secretos oculta el hombre del traje gris? Todos ellos, o casi, quedan despejados en «Half-Life 2». Muchas claves sobre su identidad y origen se revelan en el nuevo juego de Valve, pero su aspecto nunca fue tan real. Valve ha trabajado sobre vídeo en el que se grabaron expresiones de actores para diseñar el movimiento facial de los personajes y dotarlos de emociones y expresividad. Asimismo, ofrece un sistema de sincronización labial casi perfecto para las voces. Pero, pese a todo, en el juego no se usa, en momento alguno el "motion capture". Asombroso.



LA IA SE CONVIERTE EN PROTAGONISTA

Sería más correcto decir que se convierte en uno de los protagonistas de «Half-Life 2». Y es que Valve asegura que casi ninguna reacción de los NPC está predefinida. En Valve aseguran que las reacciones de los NPC, sobre todo de los enemigos, muchas veces no son predecibles y se basan no sólo en las acciones del jugador, sino también en la interpretación de intenciones. Algunos comportamientos que hemos visto al jugar con «Half-Life 2» son asombrosos. Aunque si lo que afirma Valve se convierte en realidad, los resultados pueden llegar a ser espeluznantes...



Sin vía de escape. **Muchos caminos no son evidentes en «Half-Life 2». Como en el juego original, hay que investigar hasta dar con el modo de escapar de una zona.**



Acción sin descanso. **La sensación de tensión es constante. Nunca se sabe por donde aparecerá el enemigo. Aunque los ataques desde el aire son bastante habituales.**

►► qué va a pasar a continuación. Soldados fuertemente armados custodian las salidas de las calles. Striders (robots gigantescos que parecen sacados de "La Guerra de los Mundos") patrullan por todas partes. Cámaras flotantes vigilan el entorno... Y en cuanto empiezas a investigar... ¡pfiuu!, la IA empieza a demostrar de qué es capaz. Los enemigos reaccionan de un modo absolutamente real. Los humanos intentan esquivarte para no meterse en problemas... Pero pronto descubres la existencia de un grupo de resistencia. Las cosas están a punto de cambiar. Mientras tanto, te has maravillado con los escenarios, su belleza y enormidad, la sensación de vida y realismo que todo respira... Pero salgamos de Ciudad 17, de momento.

SU MOTOR GRÁFICO RESULTA ESPECTACULAR, AUNQUE EL REALISMO ES MÁS ACUSADO POR SU ATMÓSFERA Y SUS VIRGUERÍAS TÉCNICAS

FÍSICA Y JUEGO

Cuando «Half-Life» irrumpió en el mundo de la acción, nada fue ya igual en el género. De repente (o quizá no, pero así lo parecía), se descubrió que los juegos de acción y disparos en primera persona podían hacer gala de un guión cuidado. Eso es algo que se repite en su segunda parte, no lo dudes. Pero la gran innovación, más allá del guión, de su espectacular calidad gráfica, o su ambientación, es cómo todo, es decir que todo lo referente a jugabilidad se fundamenta en el uso magistral de la física. Imagina que estás en un cementerio. Imagina que una horda de zombies se te echa encima. Y son duros. No basta con disparar. Pero si haces uso del manipulador, un ar- ►►



Vigilantes de la ciudad. Los Strider patrullan las calles de Ciudad 17 y es casi imposible escapar a su control. Su poder de destrucción resulta temible.

Un aliado biológico. El diseño de armas nos permite controlar unas bombas de feromonas, capaces de guiar a estas temibles criaturas contra nuestros enemigos.

FIDELIDAD AL DISEÑO

Convertir una idea en un resultado concreto sobre el ordenador no siempre es tarea fácil, aunque Valve ha tenido muy claros sus objetivos. Y es que lo que se puede ver sobre la pantalla, al jugar con «Half-Life 2», apenas sí ha experimentado variaciones sobre la idea original concebida sobre el papel. Buenas muestra de ello son este par de ejemplos. Y ni siquiera el robo de parte del código del juego ha influido en el diseño, según afirmó Gabe Newell. El guión y el conjunto no se han retocado sobre lo previsto, pese a la reprogramación de buena parte del código. Quizá algunos detalles han ido variando en su ejecución, incluso por ideas aportadas por distintos miembros del equipo, pero en esencia la historia y el diseño estaban muy claros para Valve, desde el primer instante hasta el momento actual.

UN MUNDO PELIGROSO

Quizá el caos no es tan enorme como el que nos rodeaba en Black Mesa, pero la aventura que comenzamos en Ciudad 17 tampoco nos augura nada bueno para el futuro.

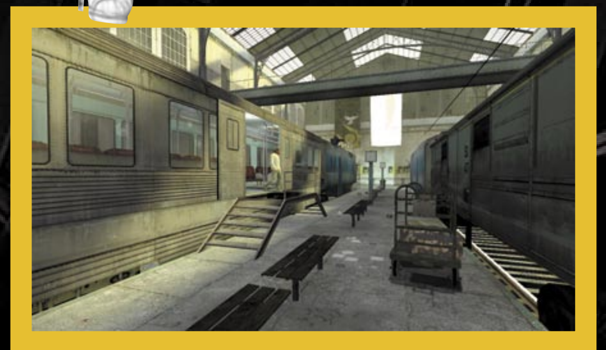
Y es que el diseño de «Half-Life 2» nos coloca de nuevo en la tesitura de enfrentarnos a una serie de enemigos de todo pelaje y condición, capaz de provocarnos más de un escalofrío con su sola presencia. Los "combine soldiers", los más comunes, son soldados dotados de un alto nivel de inteligencia, y pueden desplegar tácticas militares capaces de dejarnos pasmados por su inteligencia. Pero son sólo la punta del iceberg. Las distintas criaturas alienígenas, las naves de asalto, los zombies de todo tipo y condición, bombas inteligentes y los diferentes experimentos en forma de depredadores asesinos con que nos veremos las caras, te harán pensar más de una vez si aquello que estás viendo en pantalla es un puñado de personajes controlados por la IA, o es que alguien se ha colado en tu ordenador...



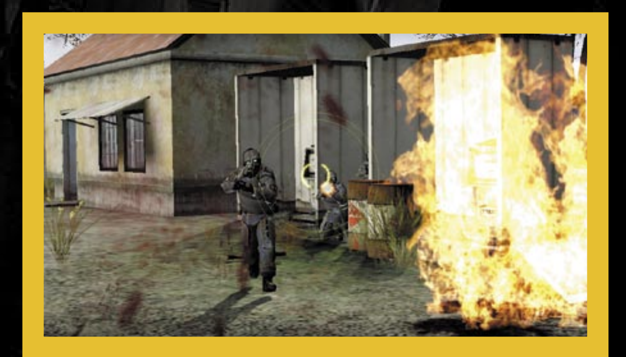
El arma adecuada. Casi ningún enemigo, por poderoso que sea, es inmune a nuestros ataques. Se trata, muchas veces, de encontrar el arma adecuada.



Luces y sombras. Uno de los apartados más destacados de «Source» es el gran realismo que despliega en el uso de luces, sombras y efectos visuales de todo tipo.



Un mundo desconocido. Los comienzos del juego, en Ciudad 17, nos sitúan en un entorno desconocido y hostil. Pronto descubrimos que estamos prisioneros...



Disciplinada IA. Los enemigos militares despliegan una inteligencia pocas veces vista. Aprovechan el entorno y lo usan en su favor, y se apoyan unos a otros.

►► ma capaz de atraer o repeler cualquier cuerpo –objetos o enemigos, da lo mismo– con un rayo gravitatorio, podrás usar todo el entorno en tu favor. Cualquier objeto puede ser utilizado de forma defensiva u ofensiva con el manipulador. Puedes hasta arrancar –literalmente– partes del escenario y lanzárselas al enemigo, o usarlas como escudo. Es más, situémonos en otra fase del juego, donde conducimos un buggy. A veces, se nos quedaba atascado en el agua (estamos en una playa, por cierto), y parecía que allí lo debíamos abandonar, ante la imposibilidad de sacarlo rodando. Pero con un par de impactos lo movemos para situarlo, de nuevo, en suelo firme. Con él también podemos desplazar o repeler unas bombas lapa que se pegan a todo lo que se mueve alrededor...

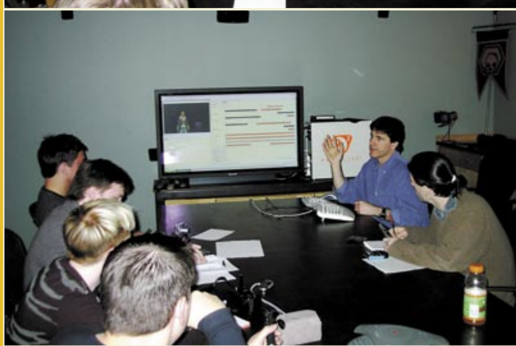
EL FUTURO

Pero «Half-Life 2», con lo impresionante que es por lo que hemos jugado hasta ahora, quiere ir aún más allá de un magnífico juego de acción. Para Valve, según afirma gabe Newell, es vital la comunidad de jugadores. A ellos se dedica el nuevo kit de desarrollo que incluirá el juego (y que incluso se lanzará antes del mismo). Nuevos mods, niveles, etc. ampliarán enormemente el juego, amén de su modo multijugador (del que, por cierto, Valve no quiere dar detalles de momento), con lo que quién sabe si no volveremos a ver una nueva revolución tipo «Counter-Strike» en breve. No lo dudes, «Half-Life 2» te va a hacer soñar.

F.D.L.

TODA LA JUGABILIDAD SE BASA EN LA FÍSICA, EN UN DISEÑO DE ACCIÓN NUNCA VISTO HASTA AHORA, QUE SUPERA TODO LO IMAGINABLE





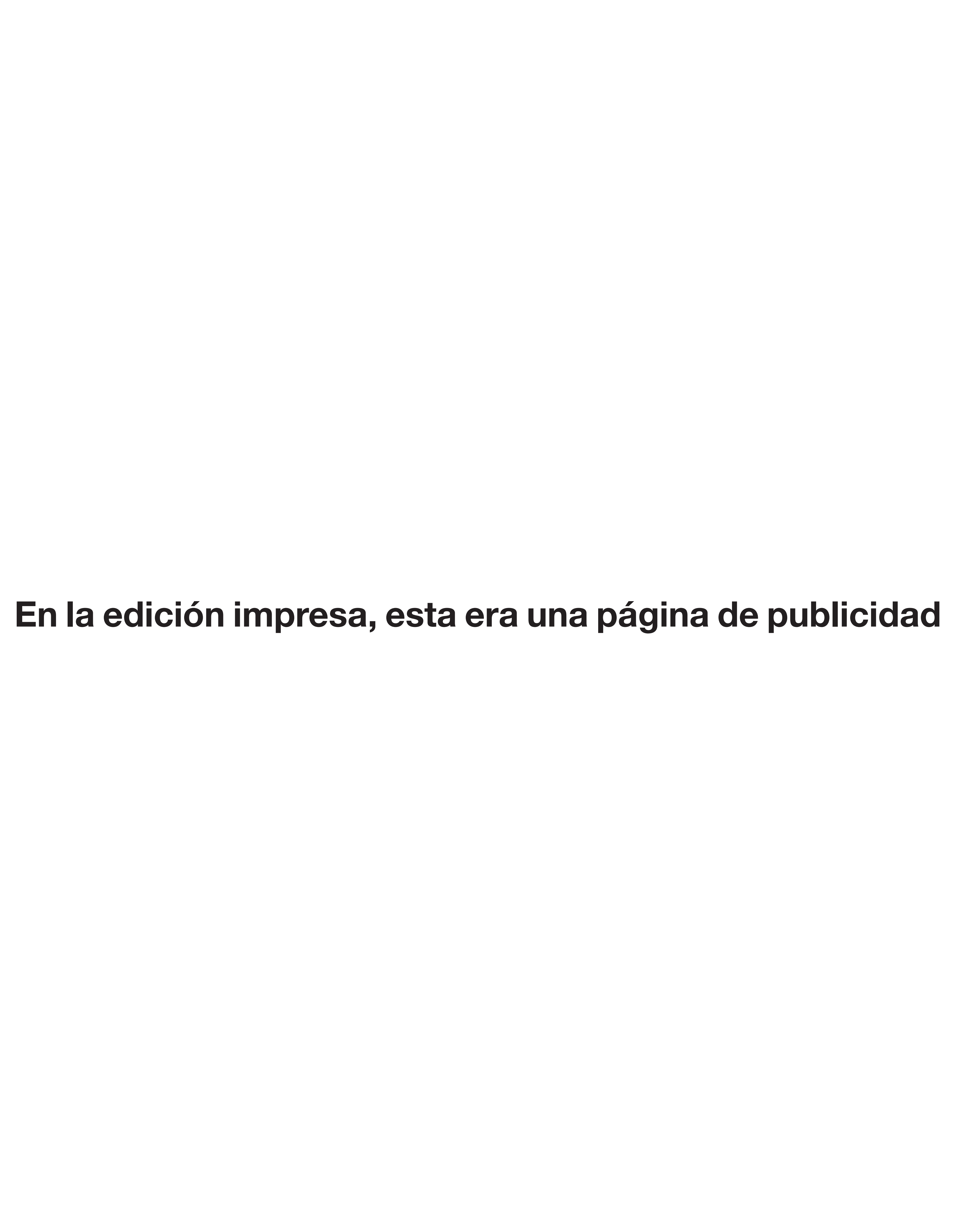
CREA TU JUEGO

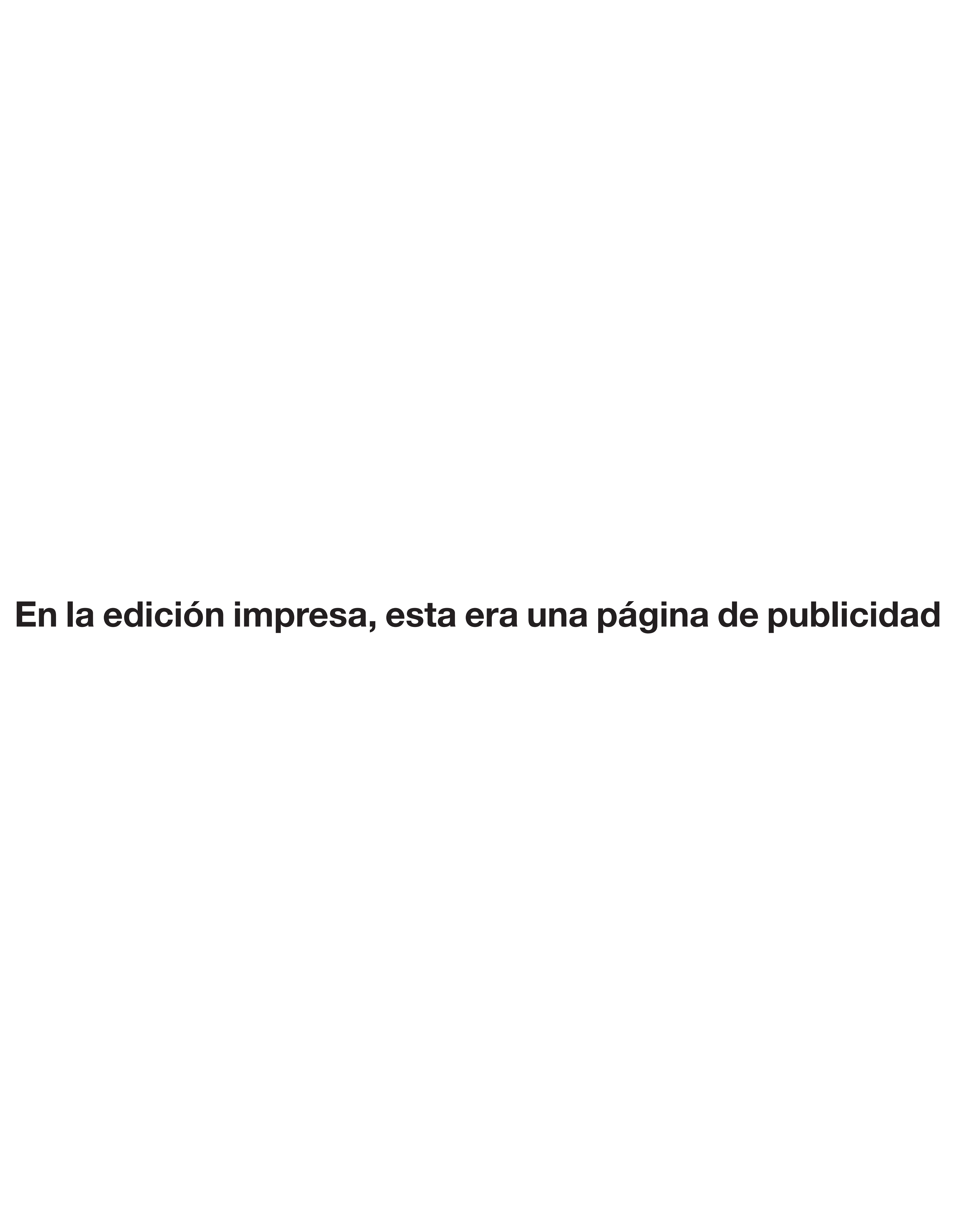
Tras el aplastante éxito de «Half-Life» entre los aficionados a la creación de "mods", su segunda parte responde a todas las demandas de la comunidad, y ofrece herramientas para soñar. Valve, de hecho, afirma que el diseño de sus herramientas de animación y creación de niveles (el ya conocido SDK) ha sido llevado a cabo no sólo con la creación del juego en mente, sino para responder a todo aquello que muchos usuarios de todo el mundo habían pedido al estudio. El editor de animaciones es un gran ejemplo. Sus posibilidades son enormes, y su sencillo manejo augura que después del lanzamiento del juego podremos ver trabajos que hasta ahora sólo se podían soñar.



RAZONES PARA UN RETRASO

Nuestra visita a Valve, entre otras cosas, nos permitió saber las razones argumentadas para el retraso de «Half-Life 2», en boca de su cabeza visible, Gabe Newell. Y el ya tristemente famosos robo del código del juego fue una de las razones fundamentales. Newell reconoce que fue algo que obligó al equipo a reprogramar gran parte del código. Aunque el diseño y el guión no se tocaron, fue necesaria una labor de retoque muy profunda de la programación, para evitar "puertas" que permitieran, por ejemplo, el acceso a "cheaters" en el juego online. No fue, asegura, un trabajo fácil ni agradecido, pero también afirma que era algo que había que hacer.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ground Control II Operation Exodus

Táctica ganadora

La flota invasora ha roto nuestras defensas y los soldados enemigos se acercan. Tú y tus tropas sois la última línea de defensa, así que te toca a ti darles una lección a esos cochinos terrestres... Sí, esta vez los malos somos nosotros...

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El carácter táctico del sistema de juego que lo hace muy adictivo.
- El original sistema de combinación de unidades de los virons.
- Poder jugar la campaña en modo multijugador cooperativo.
- La banda sonora es impecable.
- La gran calidad de los gráficos.

NO nos gusta

- La inteligencia artificial todavía presenta algunos fallos.
- A veces el control de la cámara resulta confuso.
- Los requisitos mínimos amenazan con ser bastante elevados.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un excelente juego de estrategia, destinado a llegar a lo más alto.


BUENO REGULAR MALO

Aunque desde que vimos la primera beta lo intuimos, ahora, tras jugar con la primera versión completa –que no final– de «Ground Control 2», os aseguramos que... ¡es un pedazo de juego! No sólo es impresionante técnicamente, jugable a más no poder y de lo más bonito que hayamos visto, sino que, en esencia, deja a un lado aspectos como la gestión de recursos, y obliga a los jugadores a centrarse en pequeños grupos de unidades y a resolver misiones casi de tipo "comando". El resultado no sólo es original, sino muy, muy, divertido.

La invasión Terran

En un principio el argumento del juego parece bastante clásico. Todo se desarrolla 700 años en el futuro, cuando el Imperio Terran lleva más de siete años en guerra con la NSA, una antigua colonia terrestre que se resiste por todos los medios a ser conquistada. Nuestro papel es el del capitán de la NSA Jacob Angelus, y nuestro enemigo son las fuerzas terran, comandadas por la enviada especial del emperador, Vlaana Azleea. Las cosas cambian, no obstante, al poco tiempo, cuando se revela que los terranos tienen como aliados a los virons, una misteriosa raza alienígena. A partir de ahí los acontecimientos se suceden de modo vertiginoso en un argumento muy absorbente que conducie la acción con maestría.

Táctica pura



El sistema de juego de «Ground Control 2» hace una apuesta clara por la táctica frente a la estrategia. Así, ni tenemos que "recolectar" minerales ni hemos de construir edificios. Sólo contamos como único recurso con unos "Puntos de Adquisición", que ganamos por derrotar unidades enemigas y por conquistar y mantener el control de determinadas zonas del mapa. Estos puntos podemos emplearlos para comprar unidades de refuerzo que nos serán entregadas por una nave de transporte, un dropship.

Entre las particularidades de este sistema figuran que el dropship es una unidad más, y que de hecho podemos emplear puntos de adquisición en configurarlo a nuestro gusto, aumentando su capacidad de carga o su



¿Sabías que... el secreto alrededor del juego era tal que hasta hace unos meses ni siquiera se sabía de la existencia de la raza de los virons?

La combinación de las habilidades de las diferentes unidades es fundamental para triunfar.

Los dropships son el medio a través del cual obtienes refuerzos en el juego.

El relieve 3D tiene un impacto decisivo en la efectividad de nuestras unidades.

blindaje, o incluso dotándolo de capacidad ofensiva para convertirlo en una unidad de combate muy poderosa. Igualmente, también es importante que los refuerzos sólo nos pueden ser entregados en zonas de aterrizaje especiales que debemos conquistar y mantener bajo nuestro control. Otro aspecto que potencia la carga táctica del juego es la forma en que se complementan las diferentes unidades, de manera que, por ejemplo, las unidades ►►

A qué se parece...



El apartado gráfico de «Empires» también sorprendió por su calidad y el enorme nivel de detalle alcanzado.



El sistema de juego de «UFO Aftermath» es otro ejemplo de cómo la táctica se puede poner por delante de la estrategia.



La ambientación futurista de «Halo» también describe el enfrentamiento entre humanos y una raza alienígena.

AL POTENCIAR LOS ASPECTOS TÁCTICOS FRENTE A LOS ESTRATÉGICOS, AUMENTA EL RITMO DE LA ACCIÓN

de artillería se aprovechan de la mayor distancia de visión de los francotiradores para poder atacar objetivos más lejanos. El resultado, al final, es que prima la acción sobre todo lo demás, con misiones complejas pero formadas a partir de objetivos puntuales y que requieren precisión en la ejecución.
Una de las características más interesantes es la gran diferenciación entre los bandos controlables por el jugador, la NSA y los virons. La NSA utiliza unidades casi convenciones, como tanques, marines, francotiradores o artillería, y su principal característica es que todas ellas poseen dos modos de funcionamiento, lo que las hace muy versátiles. Los virons, por su parte, sólo cuentan con cuatro unidades básicas diferentes, pero a cambio poseen un original sistema denominado "melding" mediante el cual pueden combinar todas estas unidades dos a dos para dar lugar a 16 unidades diferentes, cada una con sus propias habilidades especiales y que además acumulan la experiencia ganada por las unidades que les dieron origen.

Solo y en compañía

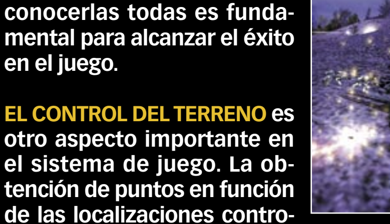
En su modo individual el juego incluye dos campañas, una para la NSA y otra para los virons, aunque las dos están enlazadas por una única historia. En total suman 24 misiones, sin contar los tutoriales.
En el modo multijugador, por su parte, destacan dos características muy originales. Por una parte las campañas individuales podrán ser jugadas en modo cooperativo de manera simultánea por hasta tres jugadores que se repartirán el control de las tropas. Por la otra, se

¿Sabías que...

es probable que los terrans, la tercera raza que ahora no es jugable, sea protagonista de su propia expansión próximamente?

La facción de los virons ofrece unas posibilidades diferentes por completo a las de los humanos.

Un sistema profundo





EL ASPECTO TÁCTICO del juego se pone de manifiesto en la variedad de habilidades especiales de las unidades y en cómo se combinan entre sí. Y es que aunque el número total de unidades diferentes no es demasiado elevado, cada una de ellas cumple una función determinada, diferente a las de las demás, por lo que conocerlas todas es fundamental para alcanzar el éxito en el juego.

EL CONTROL DEL TERRENO es otro aspecto importante en el sistema de juego. La obtención de puntos en función de las localizaciones controladas nos obliga a plantearnos detenidamente cada movimiento, eligiendo nuestro próximo objetivo no sólo en función del enemigo, sino también de nuestras propias necesidades de refuerzos.

Como en la vida misma



EL NIVEL DE DETALLE que alcanza el juego es simplemente escalofriante, hasta el extremo de que algunos primeros planos de nuestras unidades no desmerecerían en absoluto en un juego de acción en primera persona.

LOS ESCENARIOS están diseñados con igual esmero, algo inusual en un juego de éste género, y así, por ejemplo, al cruzar las calles en ruinas de una ciudad podemos ver desde carteles indicadores que podemos leer con todo detalle, hasta hojas de periódico arrastradas por el viento.

LOS EFECTOS LUMINOSOS de todo tipo, desde los disparos y las explosiones hasta un sobrecogedor cielo alienígena, son la guinda de un pastel del que se puede decir sin temor que entra directamente por los ojos.

ha implementado un sistema similar al de los juegos de acción en primera persona que permite apuntarse en cualquier momento a partidas que estén en desarrollo. Así, podemos conectarnos a Internet y entrar en una partida que lleva varias horas en marcha y, gracias a las características del sistema de juego, no estar en desventaja con respecto al resto de jugadores.

Espectacular

A pesar de las innegables virtudes de su sistema de juego, lo que más llama la atención de «Ground Control 2» es su acabado gráfico. Técnicamente es muy difícil ponerle ninguna pega a este juego, incluso a pesar de que todavía está en fase de desarrollo. El nivel de detalle que alcanzan las unidades es sobrecogedor para tratarse de un juego de estrategia, y tanto los efectos visuales como la calidad de las animaciones o los escenarios hacen que el juego resulte un regalo para la vista. Por calidad técnica, jugabilidad y, sobre todo, diversión, nos quedan muy pocas dudas de que «Ground Control 2» será uno de los grandes juegos del año.

J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **Massive / Sierra**
- Género: **Estrategia**
- Localización: **Sí**
- Fecha de lanzamiento: **Julio 2004**
- Página web: ***www.groundcontrol2.com***



El juego cuenta con una gran variedad de ambientaciones y de tipos de terreno.



El nivel de detalle es tal que podemos ver a las unidades disparar dentro de los edificios.



El reducido número de unidades a controlar potencia el aspecto táctico.



UEFA Euro 2004

Vive la Eurocopa

En esto del fútbol, es un hecho que todos creemos llevar un seleccionador dentro. Y por eso salen juegos como éste, para que uno pueda poner en marcha el equipo nacional de sus sueños, sin perder un ápice de espectáculo y diversión.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Las 51 selecciones, y los 40 jugadores por cada selección.
- El sistema de moral.
- La posibilidad de disputar la fase previa y partidos amistosos.
- La puesta en escena, realmente espectacular.
- El cuidado puesto en la ambientación.

NO nos gusta

- Va a necesitar un PC demasiado potente.
- Quizá las novedades no sean "suficientes" para los aficionados más estrictos.
- Los movimientos sin balón de los jugadores podrían estar un poco más trabajados.

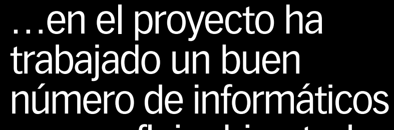
PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular, y con novedades importantes en la gestión del equipo.

BUENO REGULAR MALO

No todos los juegos del sello EA Sports han gustado. Pero, es innegable que la compañía se empeña en perfeccionar todos sus títulos, en especial los de la serie FIFA.
Cada nuevo título es más espectacular, más "real", más jugable… Por eso, la noticia de que antes de su tradicional cita navideña, EA nos ofrezca una versión de alguna de sus franquicias siempre es motivo de expectación, pero también recelo: ¿Es un juego de fútbol o un producto de "merchandising" lanzado con motivo de la inminente Eurocopa?

Empezar de cero

Donde un título como éste se la juega (creado expresamente para Portugal 2004) es en la recreación de un evento deportivo de tal magnitud. Y no hablamos sólo de su fase final o de las dieciséis selecciones que la jugarán. Ni de los veintitantos jugadores que acudirán con cada selección tras los descartes… Cualquier aficionado al fútbol sabe que la Eurocopa comienza muchos meses antes, en su fase de clasificación. Y que las selecciones que la disputan son muchas. Y que las listas de jugadores que integran las plantillas de sus equipos nacionales varían mil veces antes de la definitiva.
En resumen, que una Eurocopa no es sólo su fase final. Y el equipo que ha desarrollado «UEFA Euro 2004» lo ha tenido en cuenta al planificar el juego.
De entrada, incluye 51 selecciones y de cada una, se ofrece una lista con los cuarenta mejores jugadores de cada nación, para confeccionar una selección a nuestra medida. Pero ahí no acaba la cosa.
En uno de los modos de juego disponibles, una vez elegido nuestro equipo, tendremos la oportunidad de disputar toda la fase clasificatoria dentro de un calendario en el que además podemos planificar partidos amistosos. A lo largo de estos encuentros, como auténticos seleccionadores nacionales, iremos confeccionando listas con los cuarenta jugadores hasta dar con la escuadra con la que participaremos en la fase final, si es que logramos clasificarnos, claro.
Sin duda, se aprecia el empeño por captar el espíritu



¿Sabías que…

…en el proyecto ha trabajado un buen número de informáticos europeos para reflejar bien todo el espíritu de la Eurocopa?

Se ha ampliado el repertorio de regates y fintas con respecto a los anteriores títulos de fútbol de EA.

El juego aporta importantes novedades en su vertiente "manager".

El parecido con los jugadores reales asusta, como se puede apreciar en esta imagen.

de esta competición y de lo que significa dirigir selecciones nacionales, algo bien distinto de lo que supone la gestión de un club.

Más moral que el alcoyano

Otra de las principales novedades de este «UEFA Euro 2004» es el sistema de moral que se ha introducido. La cuestión es bien simple: un equipo motivado es un equipo mejor. Este principio se ha reproducido en el juego de tal manera que aunque pueda haber bastantes diferencias, digamos de calidad, entre los equipos, el estado anímico de nuestros jugadores puede influir decisivamente en el resultado de cualquier partido.

La moral de un equipo es un asunto complejo y nos obligará, como seleccionadores nacionales, a vigilar a los integrantes de nuestra plantilla, detectar la causa de una falta de motivación y solucionar el problema. Un ejemplo: puede ser que una de nuestras estrellas ►►

A qué se parece...



La tecnología y sistema de juego se la debe a «FIFA 2004», que sigue siendo la referencia en el fútbol.



El sistema de control con regates y pases profundos guarda similitud con el de «Pro Evolution Soccer 3».

ENTRE SUS NOVEDADES, DESTACAN AQUELLAS QUE AFECTAN A LAS POSIBILIDADES DE GESTIÓN DEL EQUIPO

esté en un mal momento, porque acaba de salir de una lesión o simplemente porque nunca juega en el once inicial. Quizá la solución sea darle confianza y partidos, aunque eso pueda implicar sentar en el banquillo a otro jugador que sufrirá las consecuencias.

Otro ejemplo: una amplia derrota de un equipo grande frente a uno modesto subirá hasta límites estratosféricos la moral de los jugadores del equipo "pequeño", aumentando proporcionalmente sus "estadísticas" en el próximo partido.

Y así con todo. Cada cosa que suceda en el campo, como los cambios, los resultados, la actuación de cada uno… influirá en el rendimiento individual de cada jugador, y por extensión en el de todo el equipo.

La buena noticia es que todo esto no pasa sólo con nuestra selección, sino que afecta a todas las que estén en la competición. Y podremos comprobar el estado de los rivales con detallados informes de la situación de las distintas escuadras.

Despliegue técnico

Aunque se ha partido de la base tecnológica de «FIFA», lo que ya de por sí es toda una garantía, el equipo de desarrollo de EA Sports no se ha dormido en los laureles y ha aprovechado «UEFA Euro 2004» para introducir unas cuantas novedades en el sistema de juego bastante interesantes.

Lo más destacable son los pases largos, que ahora permiten un control mucho más preciso que en las ediciones anteriores de «FIFA», especialmente los balones cruzados desde la banda al área para buscar el remate de los delanteros.



El sistema de moral alterará el rendimiento de cada jugador y, por extensión, el de todo el equipo.

Uno de los modos de juego, el "Fantasy", permite confeccionar un "dream team" europeo.

La ambientación en los campos de fútbol lusos es uno de los aspectos más trabajados del juego.

¿Sabías que…



…el cuidado puesto para lograr una ambientación más real llega a tal extremo que se ha tratado de reflejar la "luz" portuguesa en los distintos momentos del día?

Otra novedad son los pases en profundidad, a realizar por alto y por bajo. Sin olvidarnos de los diez nuevos movimientos de regate.

En la definición frente a la portería se han mejorado especialmente las vaselinas, que ahora se pueden llevar a cabo desde fuera del área para sorprender al guardameta contrario en una posición adelantada.

Y todo esto, con la calidad gráfica marca de la casa de EA Sports. No exageramos nada si decimos que los jugadores son auténticas "fotografías" de sus modelos reales. Sin olvidar las escenas de transición, las animaciones… la espectacular puesta en escena, en definitiva, de la que hace gala «UEFA Euro 2004».

Nos vamos a Portugal…

Uno de los aspectos que más se ha trabajado en el juego ha sido la ambientación del campeonato en su país anfitrión, Portugal. El equipo ha hecho un gran esfuerzo para captar aquellos aspectos que permitan que el usuario tenga la sensación de estar en el país luso, disputando la Eurocopa. De esta manera, a través de miles de fotos, se han modelado todos los estadios que serán sede del torneo, y hasta se ha trabajado para buscar la "textura" de la luz portuguesa en los distintos momentos del día.

Por último, además de poder disputar el torneo desde el inicio, «UEFA Euro 2004» ofrece diversos modos de juego, como el "Fantasía", que permite la creación de un "dream team" con jugadores de diversos países.

En definitiva, un título enormemente prometedor, al que quizá se le podría achacar cierto oportunismo, pese a sus mejoras, que confiamos sean suficientes para justificar su lanzamiento como vídeojuego con independencia de la licencia a la que da vida.

D.F./L.E.

- En preparación: **PC, PS2, Xbox, Gamecube**
- Estudios/Compañía: **EA Sports**
- Género: **Deportivo**
- Localización: **Sí (voces, textos y manual)**
- Lanzamiento: **7 DE MAYO DE 2004**
- Página web: ***www.espana.ea.com***

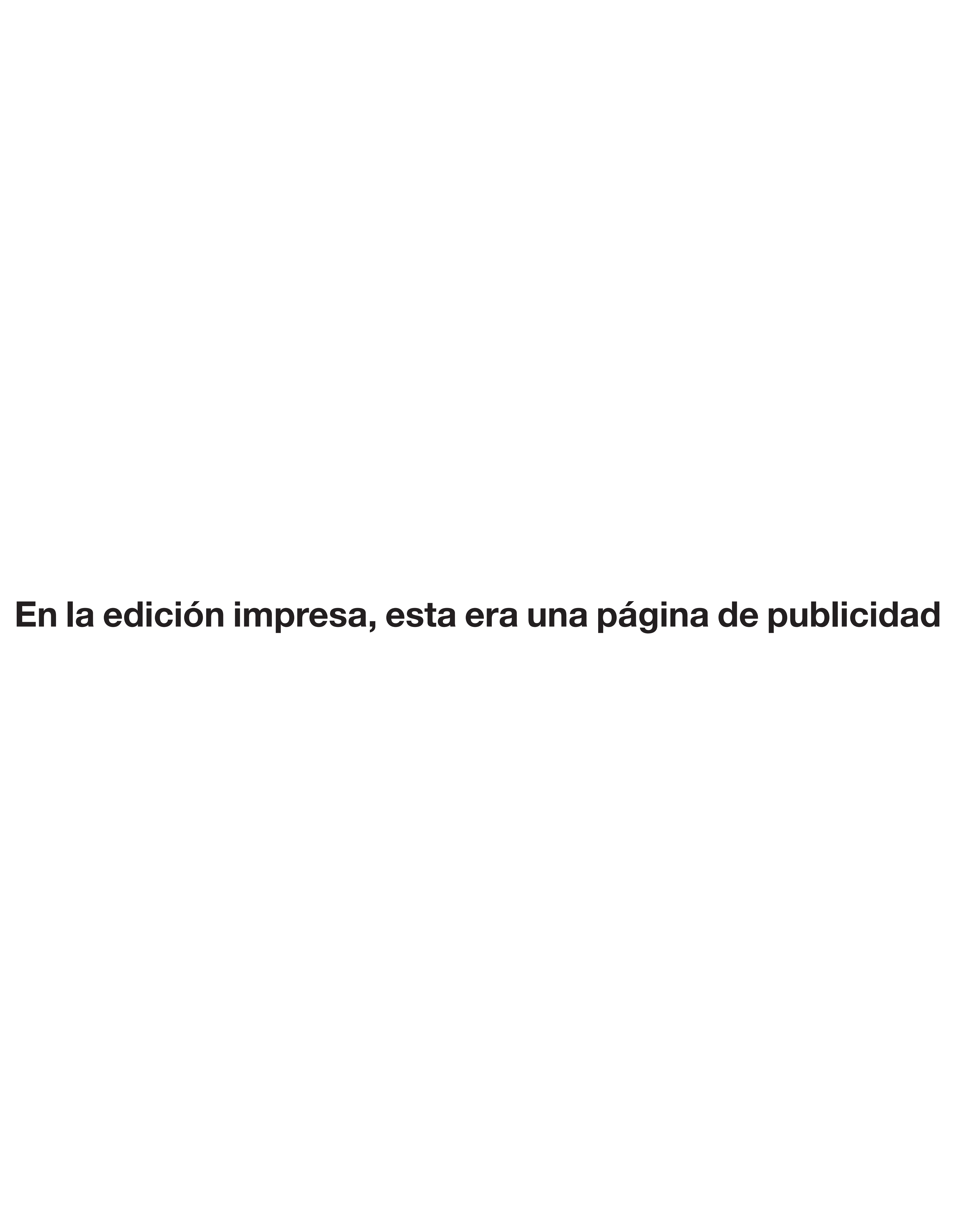
¡No te desanimes!





EL SISTEMA DE MORAL es una de las novedades más importantes del juego. El estado anímico del equipo se verá afectado por los acontecimientos e influirá decisivamente en el rendimiento de cada jugador. Lesiones, cambios, goleadas, suplencias, pifias… alterarán por completo el desarrollo de los encuentros, obligándonos a tomar decisiones para controlar la moral de la plantilla.

LAS DIFERENCIAS de calidad entre las selecciones se verán, así, afectadas por un nuevo elemento, de lo más realista, que provocará, por ejemplo, que selecciones pequeñas se crezcan tras vencer a una superpotencia futbolística y afronten el siguiente partido en estado de gracia. De la misma manera que nos beneficiará que un rival se enfrente a nosotros nada más sufrir una goleada humillante.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Joint Operations Typhoon Rising

Únete a la ofensiva

Indonesia: islas, arrozales, pantanos, cocodrilos… y un grupo rebelde pretende hacerse con el control del país. Amanece y apenas te queda tiempo para cumplir con esta misión. La vegetación es densa… Hay poca luz… ¡¡Bang!! Estás muerto.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Los mapas son una auténtica pasada.
- Los efectos de luz según la hora del día y el clima que haga.
- Poder conducir todo tipo de vehículos.
- El planteamiento del multijugador, con enfrentamientos entre equipos coordinados.
- La variedad de armas, tipos de soldados y de acciones

NO nos gusta

- Llega un poco tarde para aportar novedad.
- Quizás un bando sea mucho más atractivo que el otro, y ofrezca más opciones.
- Los requisitos serán bastante exigentes.



PRIMERA IMPRESIÓN: Vertiginoso y muy adictivo, aunque ciertamente, no demasiado original.





BUENO REGULAR MALO

El prolífico género de la acción apenas tiene tiempo para tomar aire en la medida en que constantes lanzamientos llenan el tiempo de los aficionados y pasan al olvido en breve plazo. Por ahora, la premisa de los creadores viene a ser algo así como: "espectáculo, espectáculo, espectáculo… y algo de realismo". Y el caso es que funciona. Una premisa que también cimenta «Joint Operations», con calidad y en cantidad.

Pero, a partir de su proyecto original, la veterana Novalogic ha emprendido un proyecto más ambicioso, quizá, ante la pugna otros títulos que ya tienen bases masivas de jugadores ávidos de disputar partidas online. Por ello, hemos creído preciso realizar una segunda preview, –la primera se publicó en el número 107 de Micromanía– para actualizar toda la información de este cada vez más cercano título.

Super-XXL

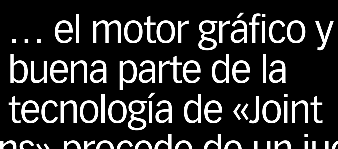
Antes de nada, recordemos que «Joint Operations» es un juego directamente encaminado al modo multijugador, pero a partir de esta primera (e importante) premisa, las novedades son numerosas. Para empezar, tenemos la confirmación, por parte de Novalogic, de que «Joint Operations» tendrá la posibilidad de soportar hasta un centenar de jugadores en sus servidores de NovaWorld.

La compañía está desarrollando las mejores condiciones para que el enfrentamiento entre dos equipos coordinados se convierta en una experiencia altamente emocionante y muy adictiva para todo aficionado al género.

Los modos de juego multijugador irán desde el de avanzar por equipos hasta cierta posición, o por el contrario defenderla, así como los más típicos "rey de la montaña", y "deadmatch" por equipos.

Nuestros efectivos podrán vestir los uniformes estadounidenses, británicos, franceses, alemanes, australianos, rusos e indonesios. Sin embargo, quedan aún incógnitas: seguimos sin saber si el juego estará abierto o no a la edición de mods.

También se han introducido cinco misiones en el modo entrenamiento que vendrán a sustituir a la campaña individual proyectada original-



¿Sabías que…

… el motor gráfico y buena parte de la tecnología de «Joint Operations» procede de un juego de helicópteros, «Comanche 4»?



■ En el juego podremos conducir un buen número de vehículos militares, por tierra, mar y aire.

■ La sofisticación del camuflaje enemigo a veces sugiere que cambiemos de cámara.

■ Cada vehículo admite varios tripulantes y nos permite ocupar el puesto del piloto o del artillero.

mente, las cuales nos permitirán tomar contacto con los fundamentos de un complejo reglamento para el juego multiusuario, y de paso, acostumbrarnos al control de personajes y vehículos, así como su empleo táctico. En ellas, combinaremos acción con sigilo, y realizaremos tareas como despejar de rebeldes un área o localizar objetos de valor estratégico, entre otras cosas.
Asimismo, la tecnología se ha revisado por completo. Los mapas son gigantescos, llegando hasta los 8 km de longitud de punta a punta por ofrecer un dato significativo de su magnitud.

El factor campo

El mapa, el escenario, tanto por su extensión como por su complejidad cobra un gran protagonismo. Sin duda es lo primero que llama la atención en este juego. La acción tiene lugar en Indonesia, en un hipotético conflicto internacional entre una facción rebelde que acaba de dar un golpe ►►

A qué se parece...



■ «Battlefield Vietnam» también enfrenta a dos facciones y está orientado al modo multiusuario.



■ «D.F. Black Hawk Down» comparte una tecnología gráfica similar, armas, vehículos y fundamentos de IA.

EL APARTADO GRÁFICO DEL JUEGO, Y ESPECIALMENTE LOS EFECTOS DE LUZ, SON UN REGALO PARA LOS SENTIDOS

de Estado y un grupo internacional de fuerzas de intervención especial. En ese escenario, destaca el gran realismo de los paisajes, con espesas junglas, regiones costeras y montañosas, pueblos, o arrozales. Por supuesto, la espesura de la jungla, nos permitirá avanzar sigilosamente o ser casi invisibles, con el camuflaje adecuado, al adoptar la posición de cuerpo a tierra entre los matorrales.

¡Hágase la luz!

Pero ciertamente, lo más espectacular es la luz. El juego está siendo diseñado de modo que, a lo largo de las misiones, tanto en el modo individual como en el multijugador, la luz solar transite en tiempo real. Así, podemos iniciar una operación en plena noche, y acabarla al amanecer, con el riesgo de ser detectados, y por ejemplo, tener el Sol a la espalda, pero de cara para el enemigo, puede suponer una importancia táctica crucial.

El agua es otro elemento de la naturaleza bastante bien recreado en los mapas. Los campos inundados, riachuelos, playas, canales, puertos de las pequeñas ciudades…, cada escenario y cada momento del día provocan que el agua tenga una opacidad y un color diferente y específico, lo que evidentemente va a tener su reflejo en la acción, a efectos de la visibilidad, y por supuesto, a la hora de transitar por dicho elemento del escenario.

Los mapas han sido diseñados para ofrecer múltiples posibilidades estratégicas, abundando los emplazamientos fijos de armas pesadas, vehículos, búnkers y armerías en las que reponer la munición de nuestras armas, o cambiarlas, preparadas para su uso por ambos bandos en liza… o no, porque también se va a incluir un modo cooperativo, en el que hasta ocho jugadores deberán trabajar en equipo para superar ocho complicadas misiones.



■ Las misiones pueden transcurrir a cualquier hora del día, sobre escenarios gigantescos, que admiten hasta cien jugadores.

■ Los soldados enemigos reaccionan con rapidez y puntería a nuestros ataques.

■ Hay que avanzar con cuidado, el enemigo suele esperarnos agazapado entre la vegetación.



¿Sabías que…

…se ha sacrificado en parte el "realismo" del armamento de los "rebeldes" para que no se vean en desventaja al formar equipos en el modo multijugador?

Todo lo que se mueva

«Joint Operations», respondiendo a las tendencias en el género, ofrece también la posibilidad de conducir todo tipo de vehículos por tierra, mar y aire. Y no sólo militares: además de los helicópteros de ataque o de transporte –incluido el famoso Apache–, de los jeeps, boogies y camiones, de los blindados y de las lanchas motoras y barcazas, (como las de la película "Apocalypse Now")… en resumen, además de los casi veinte vehículos militares distintos que nos ofrece el juego, podremos por ejemplo tomar "prestados" algunos que nos encontremos por ahí, como las barcazas de los pescadores indonesios, etc…

En los vehículos, cuyo manejo se ha simplificado al máximo para no convertir un arcade de acción en un complicado simulador, se pueden ocupar distintas posiciones: piloto o conductor, artillero, o simplemente pasajero, según las circunstancias de la misión y nuestras preferencias personales.

Un título, en definitiva, que quiere ser la respuesta de Novalogic a «Battlefield Vietnam», y que promete, y mucho, por su cuidado diseño, sus espectaculares mapas y su adictivo modo multijugador. Parece claro que aventajará a su más obvio competidor en tecnología gráfica, pero si hay un aspecto crítico en el ámbito del juego multijugador, es el rendimiento del juego en conexión con los servidores. De ello, va a depender que estemos o no ante una experiencia emocionante para compartir con múltiples jugadores.

L.E.C.

Luces y Sombras





LOS CAMBIOS DE LUZ que se producen ante nuestros ojos a lo largo de las misiones, tanto en modo individual como en el multijugador, son una verdadera delicia. Y a veces, un auténtico quebradero de cabeza, si el Sol por ejemplo se ha movido hasta ponerse frente a ti y tienes que defender una posición, o si estás aprovechando la noche para infiltrarte en una zona y te sorprende el amanecer…

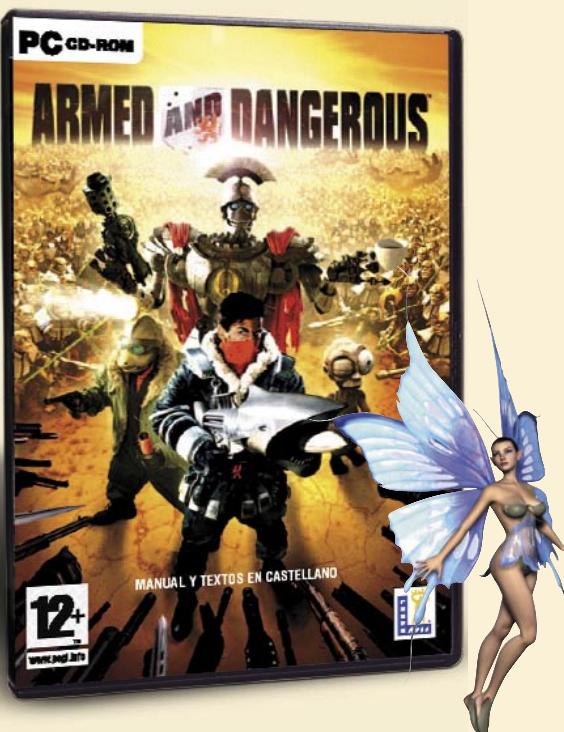
TODO EL ESCENARIO se ve afectado por la evolución de la luz solar, desde la transparencia del agua (muchas veces, una buena forma de avanzar es sumergirse en un riachuelo con el agua turbia y embarrada), hasta los reflejos y tonalidades en los elementos de los escenarios: vegetación, soldados enemigos, etc. De tal manera que se está consiguiendo una sensación de realismo inigualable.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
NOVALOGIC
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ (manual, textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2004
▶Página web:
www.jointopsthegame.com

Gran Concurso

ARMED & DANGEROUS

Arma tu PC y conviértelo en una máquina peligrosa



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO, Y CONSIGUE UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS

SORTEAMOS

- **1 TARJETA GRÁFICA**
  NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra con 256 MB
- **20 JUEGOS**
  ARMED & DANGEROUS para PC

"Los mejores juegos se desarrollan y optimizan en NVIDIA"



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: ARMED seguido de un espacio y tus datos personales









BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



Joan of Arc: Wars & Warriors

Armas de mujer

Nada parecía poder detener la invasión inglesa de las tierras de Bretaña. Pero una mujer, tan valiente y tenaz como Juana de Arco empezó a liderar la resistencia francesa y las tornas cambiaron. ¿Querrás tú acompañarla al campo de batalla?

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Los diferentes estilos de juego, con ciertos toques de rol y otros de estrategia.
- La enorme extensión de los escenarios.
- La ingente cantidad de enemigos en pantalla.
- Poder controlar en algunos casos a distintos personajes.

NO nos gusta

- No parece que vaya a ofrecernos un modo multijugador.
- Gráficamente no es muy detallista.
- Las fases arcade pueden pecar de ser repetitivas.
- La cámara no está exenta de errores.

PRIMERA IMPRESIÓN: Mucha acción, complementada con pinceladas de estrategia.



Uno de los personajes más famosos del siglo XV fue sin duda Joan of Arc, o Santa Juana de Arco, que es como se la conoce en estas tierras, tras su subida a los altares.
En vida de esta simpar heroína, su incesante lucha contra la presencia británica en suelo francés la erigió como una de las heroínas más famosas de todos los tiempos. Siglos después de su muerte, ha sido fuente de inspiración para todo tipo de leyendas y ahora, para un nuevo juego.

A golpe de espada

«Joan of Arc» es un producto principalmente arcade, que a su vez ofrece dosis de otros géneros como la estrategia y el rol. La mayor parte del juego se desarrolla en tercera persona manejando a la propia Juana, o a alguno de sus lugartenientes, y cada misión, basada en acontecimientos históricos acaecidos en la época, consta de una serie de objetivos que habrá que cumplir, la mayor parte de las veces, con la ayuda de la espada.
Los creadores del juego han hecho hincapié en un interfaz sencillo, que pone a nuestra disposición un amplio repertorio de golpes y combos de fácil ejecución mediante el uso de unas pocas teclas. Y no sólo hablamos de combate con espadas, pues también podemos usar el arco, e incluso montarnos a caballo y abrirnos paso cabalgando entre los muchos enemigos.
Por lo general, los campos franceses están plagados de tropas inglesas: literalmente, cientos de soldados, con distintos rangos y niveles de experiencia, a los que eliminar.
Y es que en «Joan of Arc» también tiene su importancia la experiencia que vayamos acumulando a lo largo de la aventura, pudiendo servir ésta para mejorar ciertos atributos de los diferente personajes que controlamos, así como sus técnicas de combate.



¿Sabías que…

… «Joan of Arc: Wars & Warriors» es el primero de una serie de juegos de ambientación medieval que Enlight está desarrollando?

También, estrategia

La versión final constará de ocho escenarios, cantidad que puede parecer corta, pero dada su extensión, suponemos más que suficientes para tenernos pegados al monitor durante muchas horas. Además, avanzada la aventura disponemos de un nuevo interfaz desde el cual

Juana se tendrá que enfrentar al grueso de las tropas inglesas, luchando contra cientos de soldados.

Durante la lucha, también podremos manejar a algunos compañeros de Juana.

Montando a caballo dispondremos de una ventaja con respecto al enemigo inglés.

A qué se parece...



El combate a espada, aunque en batallas, se asemeja al de los duelos de «Gladiator: Sword Of Vengeance».



Combatir sin descanso es también una constante en la adaptación de la oscarizada «El Retorno del Rey».

manejar al grueso de las tropas como un juego de estrategia en tiempo real, eso sí, más simplificado y asequible de cara al usuario.

Este apetecible cóctel se ve aderezado por un motor 3D que no centra su potencia en el detalle de las unidades o del escenario, sino en la presentación de muchas unidades y paisajes inmensos, sin que su rendimiento se vea penalizado.

Desde luego, «Joan of Arc» no pretende ser un juego muy profundo, pero a cambio nos ofrecerá una buena historia y diversión con pinceladas de estrategia y rol, sin tener que enredarnos en mil y una tácticas.

J.M.H.

▶En preparación: **PC, Xbox**
▶Estudios/Compañía: **ENLIGHT**
▶Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**
▶Localización: **No**
▶Fecha de Lanzamiento: **MAYO 2004**
▶Página web: ***www.joa-game.com***

Preview
PRIMER CONTACTO

Perimeter

Un nuevo giro a la estrategia

Si últimamente encuentras que los juegos de estrategia son como los culebrones venezolanos, vamos, que todos te parecen iguales, probablemente éste sea el juego que estabas esperando, una auténtica revolución en su género.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Poder modificar en tiempo real el relieve de los escenarios.
- La posibilidad de levantar un campo de defensa impenetrable.
- El original sistema de combinación de las unidades básicas para crear otras avanzadas.
- Las posibilidades estratégicas de su sistema de juego.

NO nos gusta

- La inteligencia artificial, en la versión Beta que hemos probado, no está aún depurada.
- La búsqueda de rutas necesita ser ajustada.
- Por momentos puede resultar muy complejo.
- Las partidas pueden llegar a tener una duración excesiva.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un innovador juego de estrategia que revolucionará seguro el género.



BUENO REGULAR MALO

Si tuviéramos que definir «Perimeter» con una única palabra, ésta tendría que ser necesariamente "original", y es que dentro de un género tan gastado y sobrexplotado como lo está el de la estrategia, este juego introduce conceptos realmente novedosos, y en grandes cantidades, además.
El argumento del juego se desarrolla en un futuro muy lejano, en el que tres naves espaciales han zarpado de la tierra en misión de colonización. Después de mucho tiempo llegan a un distante sistema cuyos planetas resultan poseer desconcertantes propiedades, pues al parecer reaccionan a la presencia de los colonos, generando toda clase de monstruos, los "scourge", sacados directamente de la psique humana.
Para defenderse los colonos, cuentan con la habilidad de extraer energía directamente de la superficie, aunque para hacerlo deban allanar el suelo previamente, y cuentan también con unidades nanotecnológicas que a partir de unas pocas unidades básicas pueden combinarse en decenas unidades distintas.
Por desgracia, durante el largo viaje los tripulantes de las tres grandes naves han adoptando políticas totalmente enfrentadas entre sí, por lo que nuestro objetivo en el juego no es sólo enfrentarnos a los horrores que el planeta lanza contra nosotros, sino también a las fuerzas de las otras dos facciones que pretenden controlar todos los planetas.

Sistema rompedor

El sistema de juego de «Perimeter» se basa en cuatro pilares, a saber: la capacidad de modificar el relieve, la necesidad de crear una red de nodos de energía, la posibilidad de levantar un campo de fuerza infranqueable, el "perímetro" que da el nombre al juego, y la facultad de combinar unidades básicas para luego poder crear unidades más avanzadas. La complejidad y el gran abanico de posibilidades que abren estas opciones hacen que merezca la pena que nos detengamos por separado en cada una de ellas.
El sistema más elemental es el de modificación del relieve, y consiste en que, sencillamente, podemos utilizar unidades de nanobots para rebajar las elevaciones, o elevar las depresiones hasta conseguir una superficie uniforme a un denomi-



¿Sabías que…
…los desarrolladores de «Perimeter» afirman que su motor gráfico puede "mover" más de un millón de polígonos por segundo?

El sistema de juego de «Perimeter» llega a alcanzar por momentos una elevada complejidad.

Para poder crecer tenemos que crear una red de nodos de absorción de la energía.

La variedad de unidades a nuestra disposición es muy elevada y su creación muy original.

nado “nivel cero”. Por supuesto conforme más agreste sea el relieve más tiempo y energía nos costará realizar las modificaciones.

Una vez allanado el suelo, no podemos construir todavía, pues antes tenemos que crear nodos que extraigan la energía del suelo. Alrededor de cada nodo se genera una pequeña zona de suelo brillante, de aspecto metálico, encima de la que ya podemos crear nuestros edificios, desde las fábricas de soldados, hasta los laboratorios que nos permiten crear tipos más avanzados de unidades y estructuras. Sucede, eso sí, que cada nodo debe estar conectado con la nave principal ya sea a través de los nodos vecinos, en el caso de que la distancia entre nodo y nodo sea pequeña, o a través de estructuras de enlace que cubren distancias más amplias si bien no generan “suelo útil” por ellas mismas.

Este sistema da como resultado complejas redes de nodos altamente delica- ▶▶

A qué se parece...



En «Battle Realms» combinábamos también unidades para obtener otras cada vez más poderosas.



Tiene ciertos elementos en común con el clásico «Starcraft», como la necesidad de preparar el terreno.



El perímetro protector que da nombre al juego es virtualmente indestructible ante cualquier ataque por parte del enemigo.

Antes de poder construir un edificio tenemos que dar la orden de allanar bien el terreno.

Los planetas responden a la presencia humana generando criaturas y extraños relieves.

TENER QUE MODIFICAR EL RELIEVE ANTES DE CONSTRUIR NOS OFRECE NUMEROSAS POSIBILIDADES ESTRATÉGICAS

das, pues si creamos una estructura lineal y el enemigo nos destruye un punto intermedio, toda la cadena a partir de ahí quedará desconectada e inutilizada. Es más: si el contrario consigue enlazar nuestros edificios desconectados con su propia estructura de nodos, ¡pasará a adueñarse de ellos, con todas sus consecuencias!

Defiende tu perímetro

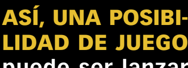
La otra utilidad de los nodos es que podemos utilizarlos para generar, alrededor de sí mismos, un campo de fuerza total y absolutamente impenetrable, capaz además de destruir todas las unidades que entran en contacto con él. El inconveniente es que el campo gasta cantidades ingentes de energía, por lo que sólo podemos o bien activarlo durante cortos períodos de tiempo, o bien levantarlo de forma selectiva sobre nodos concretos en vez de sobre todos ellos para ahorrar. La decisión de cuándo o cuándo no usar el perímetro añade otro nivel de complejidad estratégica al juego.

El último punto realmente original del juego es la utilización de unidades básicas para formas unidades complejas. Así, disponemos de soldados, oficiales y técnicos, unidades que poseen muy pocas habilidades, pero que tienen el potencial de combinarse entre ellas para dar lugar a unidades de gran poder. Cada una de estas unidades avanzadas requiere de un edificio especial construido. Por ejemplo, los francotiradores requieren que se haya construido antes el laboratorio láser, además de una cierta cantidad de unidades básicas de cada tipo.

Infinidad de posibilidades

LAS UNIDADES NANOTECNOLÓGICAS y la posibilidad de combinarlas entre sí para crear unidades más poderosas abre también innumerables posibilidades estratégicas a la hora de jugar. Esto, además, se combina con la modificación del relieve, que no sólo nos permite alisar el terreno circundante, sino también crear zanjas infranqueables para todas las unidades terrestres.





ASÍ, UNA POSIBILIDAD DE JUEGO puede ser lanzar unidades lanzacohetes a luchar contra el enemigo, convertirlas en sanguijuelas absorbedoras de energía cuando éste levante su perímetro y después de que éste caiga, transformarlas luego en bombarderos para acabar con sus defensas y, por último, en francotiradores para acabar con cualquier unidad que haya sobrevivido. ¡Esto sí que es verdadera versatilidad!



¿Sabías que…

…«Perimeter», en la reciente Conferencia de Desarrolladores de Vídeojuegos Rusos, ha sido premiado como "Mejor Juego de PC" y "Mejor Diseño de Juego"?

Afortunadamente no tenemos que volvernos locos seleccionándolas una a una, ya que basta con indicar el tipo que queremos crear y el ordenador elige automáticamente las cantidades precisas y reserva las sobrantes.

La particularidad aquí es que cada escuadrón sólo puede contener un mismo tipo de unidad, pero a cambio la transformación puede hacerse y deshacerse tantas veces como deseemos, mientras tengamos energía para ello. El repertorio de unidades es amplio y variado y además cada facción cuenta con varias unidades especiales propias. Así, tenemos unidades terrestres, aéreas e incluso subterráneas (estas, pueden atravesar el perímetro por debajo), y sus ataques varían desde los simples proyectiles o rayos a la destrucción de la superficie del suelo.

Tecnología punta

Toda la originalidad de «Perimeter» sería imposible sin un apartado tecnológico excepcional que incluso en esta versión de preview del juego ya muestra capacidades simplemente espectaculares. A la posibilidad de modificar el relieve en tiempo real, se unen un gran nivel de detalle y un diseño muy acertado de todos los modelos de las unidades para conseguir un resultado realmente prometedor.

Por supuesto que el juego todavía presenta algunos pequeños problemas, especialmente en la inteligencia artificial de los enemigos y en la búsqueda de rutas de nuestras unidades, que, por ejemplo, se empeñan en estrellarse contra los campos enemigos en vez de rodearlos; pero se trata en cualquier caso de problemas esperables en una versión todavía por terminar y que si, como esperamos, son corregidos, pueden dar lugar a uno de los juegos más originales e innovadores de la estrategia moderna.

J.P.V

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **K-D LAB/CODEMASTERS**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2004**
- Página web: ***www.codemasters.com/perimeter***

Gran Concurso

COLIN MCRAE 4

¿Quieres ser el mejor piloto del mundo?

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



SORTEAMOS

- **2 TARJETAS GRÁFICAS** NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra
- **10 PACKS: JUEGO** Colin McRae Rally 04 para PC **+ CAMISETA** NVIDIA
- **10 CAMISETAS** NVIDIA





Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **COLIN4** seguido de **un espacio** y tus **datos personales**

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.





Narración en tiempo real. Uno de los aspectos más originales en «Dreamfall» es el diseño de partes de la narración como secuencias cinemáticas interactivas. Las decisiones que tomemos pueden alterar todo el rumbo de la historia.

Una nueva heroína. Zöe es el nombre de la protagonista absoluta de «Dreamfall», aunque en total, se llegan a manejar tres personajes a lo largo de la aventura.

PLANTANDO LA SEMILLA

«The Longest Journey» fue una aventura que causó furor desde su aparición. Convocó una legión de seguidores, apasionado por su trama, de inusual carácter "adulto". El guión y la personalidad de su protagonista eran los puntos de partida para una historia rica, inteligente y poblada de numerosos diálogos y enigmas resueltos con habilidad por Funcom. Su lanzamiento en España se retrasó sobre su aparición en otros países, pero a cambio contó con una cuidada edición, aparecida bajo el sello de FX, que realizó una localización magistral, contando con el concurso de un buen número de profesionales del doblaje en cine y televisión.



DREAMFALL

La materia de la que están hechos los sueños

La aventura resurge. Poco a poco, sin estridencias. Con no muchos títulos pero que, como «Dreamfall», tienen visos de obra de culto. Los autores de «The Longest Journey» te invitan a descubrir, en exclusiva, los detalles de su nuevo proyecto. Un regreso a los mundos de Stark y Arcadia. ¿Te apuntas al viaje?

Desde hace un tiempo, siempre oímos la misma cantinela sobre el paupérrimo estado de salud del mundo de la aventura. Es cierto que hace años que pasó su edad de oro, pero no lo es menos que últimamente nos hemos topado con algunos representantes del género que, por decirlo así, nos han resarcido con creces con calidad, lo que echamos de menos en cantidad. Pero lo realmente importante, es que lo mejor aún está por llegar. Y es que nos ha puesto una sonrisa de oreja a oreja conseguirte las primeras imágenes de todo un bombazo para este género que tanto nos gusta. Prepárate, porque Funcom trabaja en el desarrollo de ni más ni menos que la continuación del gran «The Longest Journey», «Dreamfall».

NO ES UNA SEGUNDA PARTE AL USO Y, AUNQUE MANTIENE NUMEROSOS LAZOS CON EL ORIGINAL, NO ES UNA CONTINUACIÓN DE «THE LONGEST JOURNEY» DESDE UN PUNTO CONCRETO

TOTAL RENOVACIÓN

«Dreamfall», ese es el nombre de una aventura que tiene todos los ingredientes para convertirse en una referencia a seguir en el género. Un guión espectacular, cuidado con mismo, una temática que no evita los aspectos más "adultos" para una historia interesante, que ya en su momento causaron cierta controversia con «The Longest Journey» –como el lenguaje algo rudo o la sexualidad–, aunque sobre todo una renovación total sobre la idea original, en el apartado técnico, entrando de lleno, como ya no podía ser ►►



Primera impresión

SÍ nos gusta

- ▲ El regreso del espíritu de aventura adulta que nos ofreció «The Longest Journey».
- ▲ El sistema de control diseñado para el juego, con el uso del ratón como base.
- ▲ La posibilidad de controlar hasta tres personajes diferentes.
- ▲ La fascinante ambientación creada para los tres mundos principales del juego.
- ▲ El paso a las 3D, sin traicionar el estilo puro de aventura.

NO nos gusta

- ▼ Hay un absoluto secreto, por el momento, sobre el trasfondo del guión.
- ▼ Quizá esté en algunos aspectos, demasiado alejado de la historia del juego original.
- ▼ Saber que no vamos a poder disfrutarlo hasta que esté bien entrado el año 2005.







LA CREACIÓN DE UN UNIVERSO MÁGICO







La combinación de ciencia ficción y magia era un hallazgo en «The Longest Journey» que encuentra ahora la adición de un nuevo mundo en «Dreamfall». La actualización de Stark y Arcadia no ha planteado excesivos problemas a Funcom y a su equipo de artistas y diseñadores. La inclusión de Invierno, un mundo extraño y diferente planteó un mayor reto. Para crear un conjunto sólido y que funcionara en la historia, el paso previo de diseño sobre papel resulta imprescindible. Las ideas toman forma para los escenarios, y la modernización se torna inevitable. El resultado es tan espectacular en el juego como en los pasos previos al trabajo sobre el ordenador.

MUJERES AL PODER



Han pasado diez años desde que April triunfó en sus objetivos y logró salvar su mundo. Ahora, una nueva amenaza se cierne sobre Arcadia y Stark, junto a Invierno. Pero April ya no está. Sin embargo, hay nueva heroína. Zoë es su nombre, tiene 19 años, y vive con su padre en Casablanca. En cierto momento, sucede algo que trastoca su vida por completo, y se ve arrastrada al interior de una conspiración donde los sueños tienen un papel vital. ¿Qué está pasando? Zoë tendrá que averiguarlo, pero no sin ayuda. «Dreamfall» te propone manejar hasta tres personajes diferentes, aunque con Zoë como estrella indiscutible. En algunos momentos te encontrarás con estos personajes cuando aún son NPC, pero más adelante los podrás manejar. La interacción, se potencia de forma admirable con este recurso.



Marcuria ha cambiado. Marcuria, vuelve a ser un punto importante en «Dreamfall», aunque ligeramente cambiado desde «The Longest Journey».

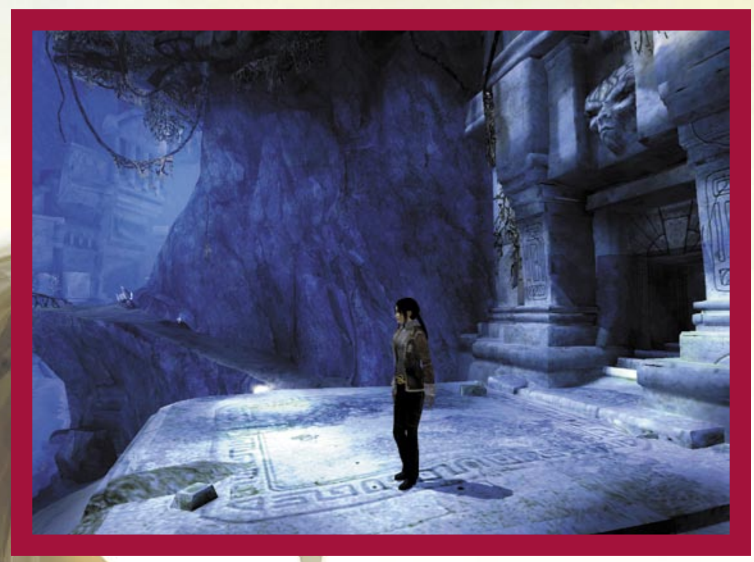
▸▸ de otro modo, en el mundo tridimensional. Y, pese a todo, «Dreamfall» respira por todas partes el singular espíritu que impregnaba a «The Longest Journey«, incluso no siendo una continuación directa de la trama del juego original.

LA POSIBILIDAD DE MANEJAR HASTA TRES PERSONAJES ES UN RECURSO QUE POTENCIA ENORMEMENTE LA INTERACCIÓN, ASÍ COMO LA SOLIDEZ DE LA NARRACIÓN

SECRETOS Y REVELACIONES

Dejemos claro, para empezar, que Funcom no quiere desvelar aún la trama de «Dreamfall». Tan sólo ha ofrecido retazos del guión. Un mundo en peligro, vuelta a los universos de Stark y Arcadia, de nuevo la magia contrapuesta a la ciencia ficción, un nuevo mundo –Invierno–, y una nueva protagonista, Zöe Castillo. Algunos datos sueltos pero pocos detalles. Una conspiración basada en el control de los sueños, y un universo en peligro que hay que salvar. ¿Te parece poco? A nosotros también, pero es comprensible. Funcom no lanzará el juego hasta bien entrado 2005 (más de un año aún, ¡ay!). Pero así y todo, «Dreamfall« promete. Y mucho.

Su curiosa estructura narrativa, integra diseños poco o nada vistos hasta ahora. Como una suerte de escenas cinemáticas, pero ¡interactivas!, que además pueden provocar giros drásticos en el devenir de la trama.



¿Qué ocurre en Invierno? El nuevo escenario de «Dreamfall», un mundo muy extraño, oculta numerosas claves del guión del juego.



De vuelta en Arcadia. El universo de juego se repite. Stark y Arcadia reaparecen, pero el escenario se amplía con Invierno.



Interacción social. La interacción con otros personajes, que puede ir desde el diálogo al enfrentamiento directo, es uno de los puntos clave en «Dreamfall».



Fantasía y ciencia ficción se dan la mano de nuevo en «Dreamfall». Pese a no ser una continuación, tal cual, mantiene lazos con el guión de «The Longest Journey».

También, el control de hasta tres personajes diferentes, según el momento de la historia, de modo que cuando controlemos a uno los demás aparecen como NPCs, hasta que llega "su turno". Y hasta la integración de aspectos más propios de otros géneros (algo muy en boga), como secuencias de acción, aunque siempre con la opción del libre albedrío, de forma que siempre existirá más de una posibilidad de afrontar una situación concreta, lo que también afectará a la narración y el desarrollo de la historia. Algo que, además, Funcom potencia con algunas escenas de esas que te ponen los pelos de punta, y capaces de trastocar por completo cualquier planteamiento mental a que nos haya llevado el juego en un momento dado.

UN MUNDO DE AVENTURA

Casi se puede decir, sin exagerar, que «Dreamfall» es más una película que un juego, por su peculiar construcción y estructura narrativa. Algo que ya se consiguió con «The Longest Journey», pero que tiene visos de convertirse en obra maestra en el concepto de «Dreamfall». El guión, la tecnología, la inmersión en el universo de juego, el realismo mágico, su innegable carácter adulto... todo se alía en una sinergia tal que, con lo poco que hemos visto, ya augura un juego brillante.

F.D.L.

EL PASO A LAS 3D Y LA INTEGRACIÓN DE ASPECTOS COMO LA ACCIÓN, SON DOS DE LOS APARTADOS MÁS NOVEDOSOS, PESE A MANTENER UN ESPÍRITU INCONFUNDIBLE DE AVENTURA

Micromanía

Republic Commando

La saga "Star Wars" afronta su más innovadora presencia en el universo PC con «Republic Comando». La acción se torna más oscura y tenebrosa que nunca; su diseño se mete de lleno en la variante de la acción en grupo, convertidos en miembros de un escuadrón de operaciones especiales, y las novedades en cuanto a ambientación, armas, enemigos y objetivos, sorprenderá incluso a los más acérrimos seguidores del universo creado por George Lucas.



DRIV3R

Este verano parece ser el momento en que la última entrega de la serie «Driver» verá la luz en PC. Una aventura sobre ruedas plagada de acción, disparos, tensión y un realismo pocas veces visto. Reflections ha puesto toda la carne en el asador para ofrecer uno de los juegos más espectaculares jamás vistos, que aúna géneros muy diversos para satisfacer a los jugadores más exigentes.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Jorge Portillo

El último es el primero

Ha tardado, eso es verdad, y aunque en sus primeras versiones parecía algo demasiado "original", lo cierto es que la última entrega de «Unreal Tournament» ha demostrado que la serie está más viva que nunca. Vamos, que es la mejor de toda la saga, con diferencia. Y, al contrario de lo que ocurre con otras series, no lo ha hecho echando mano, exclusivamente, de la tecnología. Epic ha tenido la suficiente sabiduría para darle el toque justo. Nuevos modos de juego, nuevos contenidos, una IA asombrosa... Ahora que las continuaciones están de moda, no estaría de más que muchos se fijaran en éste juego como un modelo a seguir.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

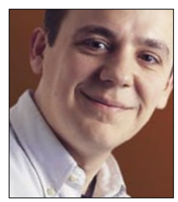


LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Jefe de sección
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires, Ground Control 2, Perimeter Syberia II, Etherlords II



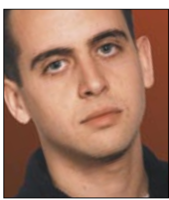
ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Far Cry, Painkiller, NFS Underground



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Deus Ex, Pandora Tomorrow, Schizm 2



JESÚS TRAVERSO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Painkiller, Etherlords II, Pool Paradise



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Condition Zero, Far Cry, Painkiller, Unreal Tournament 2004

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Crees que, tras «Unreal Tournament 2004», es aún posible esperar juegos originales de acción online?

- Jorge Portillo: Más originales, quizá, pero mejores, no lo veo demasiado claro.
- Anselmo Trejo: Por supuesto. Nunca se puede asegurar que está todo inventado.
- Juan Antonio Pascual: Yo creo que con «UT 2004» vamos a tener más que suficiente, para rato.
- Jesús Traverso: ¿Qué tiene que ver encontrar un buen juego con la originalidad?
- Jacobo Martínez: Claro que sí. ¿O es que ya nadie juega a «Battlefield 1942»?



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos



En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que una serie como «Unreal Tournament» haya conseguido reinventarse a sí misma, sin perder un ápice de brío ni de jugabilidad.
- La llegada de «Painkiller», que supone que los conceptos sencillos, pero bien trabajados, siguen teniendo hueco en la acción.
- Que un juego tan estupendo como «Neverwinter Nights» siga siendo capaz de generar expansiones de gran calibre.
- Que, aún estando «EverQuest II» a la vuelta de la esquina, el juego original siga reforzándose con nuevas expansiones.

NO nos gusta

- Que se siga confundiendo el reto en la aventura con el planteamiento de puzzles no muy lógicos ni bien ajustados, como en «Schizm 2».
- Que pese a su corrección formal, contenidos y nivel técnico, el nuevo juego de Archer McLean sea casi igual a los anteriores.
- Los juegos que parten de planteamientos adecuados, como «Castle Strike», pero no aciertan en lo más básico, el control.
- Que hayamos tenido que esperar hasta ahora para que alguien incluyera una campaña online en un simulador.



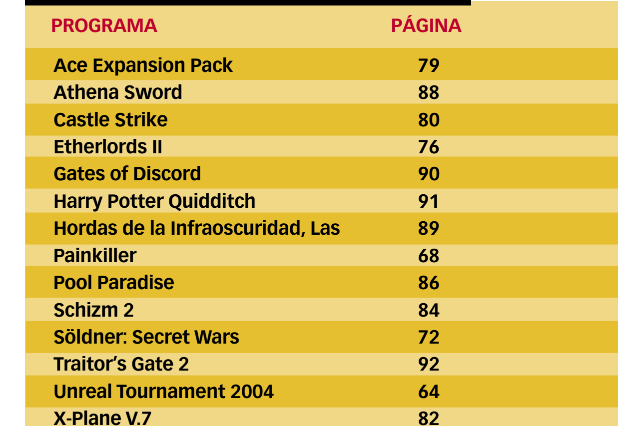
JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Far Cry, Painkiller, NFS Underground

En acción online, lo mejor es "deathmatch". Lo demás es accesorio.

JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Pandora Tomorrow, Far Cry, Painkiller

Me apuesto lo que sea a que «UT 2005» conseguirá serlo.

Índice de contenidos





A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

Review
A EXAMEN

Unreal Tournament 2004

JUEGO DEL MES
Micromanía
JUEGO DEL MES

Asalto al poder

El torneo se inicia de nuevo y esta vez no vas a poder despegarte del monitor ni para ir al baño. ¿Exageramos? Tendrás que descubrirlo por ti mismo, pero por si acaso, llena bien la despensa… Quizá tardes en salir de casa…

Esta nueva entrega de la franquicia «Unreal» sigue a pies juntillas la máxima del "dispara sin pensar, esquiva mejor y no pares ni para respirar". Sí, sigue siendo un arcade en primera persona con mapas futuristas y gráficos de última generación, pero detrás de un estilo conocido se esconde todo un carrusel de novedades, mejoras y cambios que nos harán olvidar por completo anteriores ediciones.

Nuevas ideas

En esta nueva entrega destacan, sobre todo, la enorme abundancia de opciones a configurar, con un menú totalmente remodelado que nos ofrece un acceso instantáneo a todas ellas . Hay que reseñar especialmente la calidad de los modos destinados al juego individual, tanto el "juego instantáneo" (partida con bots configura-

La referencia

UNREAL TOURNAMENT 2003



- **No sólo comparten el mismo motor gráfico, sino que, en esencia, son el mismo juego.**
- **En la nueva versión, todo es mayor y mejor: mapas, modos de juego, armas, jugadores…**
- **En cuanto a requisitos es más exigente, pero sigue siendo muy adaptable a todo tipo de PC.**



El modo "Asalto" rebosa de originalidad e incluso nos ofrece frenéticas "guerras interestelares".



¡Impresionante! Las texturas de los modelos en alta resolución te dejarán con la boca abierta.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **1024 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** ▶Módem: **Cable**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manuales) ▶Edad Recomendada (PEGI): **16+** ▶Estudio: **Digital Extremes** ▶Compañía: **Epic Games** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **6** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.unrealtournament.com*** Se trata de un portal vertical bastante amplio, con información de todas las versiones de «Unreal Tournament».

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de personajes: **32 + ocultos** ▶Número de vehículos: **10** ▶Número de armas: **17** ▶Razas disponibles: **10** ▶Mutágenos:**25** ▶Modos de juego: **9 + Torneo individual** ▶Número de mapas: **Más de 100** ▶Incluye editor: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **32**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **6 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 9.0b** ▶Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **7 GB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800, GeForce FX 5950** ▶Módem: **Cable, ADSL**





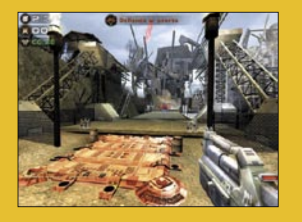
La originalidad de los dos nuevos modos de juego en equipo, "Acometida" y "Asalto", sorprenderá incluso a los aficionados más veteranos de la serie.

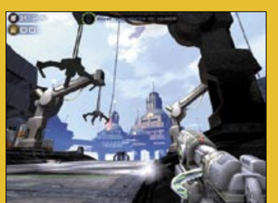

Los bots responden a las órdenes y reaccionan de forma muy humana.



Las burlas automáticas y las frases del comentarista están un poco oídas…

Una obra de ingeniería





LOS ESCENARIOS nuevos no son grandes… ¡son titánicos! En especial, aquellos diseñados para los nuevos modos "Acometida" y "Asalto", repletos de detalles arquitectónicos sobresalientes y objetos que les dan un aspecto "vivo".

EN TOTAL, son más de una centena los mapas a los que el juego nos traslada a lo largo de sus muchas misiones y modos de juego. Muchos provienen de la versión 2003 y otros han sido ampliamente mejorados e incluso hay mapas totalmente remodelados del «Unreal Tournament» original.

LOS MAPAS ya existentes, contando aquellos obtenidos del "pack de la comunidad", son más de cincuenta, pero esto no le resta ni un ápice de mérito al hecho de incluir otros tantos nuevos escenarios, que ofrecen juego para muchos, muchos días.

EPIC PUEDE PRESUMIR DE HABER LOGRADO REALIZAR UN JUEGO QUE GUSTARÁ TANTO A LOS AMANTES DE LA ACCIÓN PURA, COMO A LOS DEFENSORES DE ELEMENTOS TÁCTICOS

da "al gusto"), como el largo "torneo individual", con sucesivos enfrentamientos en dificultad ascendente, al que se ha añadido objetivos y un sistema de créditos. Este último es algo tedioso al principio, pero conforme se complica, se hace cada vez más interesante. Además incluye finales alternativos y personajes secretos por descubrir que añaden cierta intriga al conjunto.
Y a todo esto hay que unirle una IA de la que sólo podemos decir que es perfecta, sin más. Los bots ayudan, atacan, defienden, atienden a los objetivos y conducen los vehículos sin estrellarse o perderse. El resultado es una experiencia de juego sencillamente increíble.

Surtido de modos

La variedad de modos de juego está garantizada, gracias a que a los modos ya existentes en la anterior entrega de "Deathmatch", "Capturar la bandera", "Dominación doble", "Carrera de bombardeo" y "Último en pie" se han añadido los de "Mutante", en el que los jugadores deben asociarse para cazar a uno más poderoso, e "Invasión", en el que todos los participantes se unen para detener una invasión alienígena.

El mayor atractivo del juego, eso sí, descansa en la originalidad y magnitud de los dos modos restantes, que se juegan en equipo.
El primero, "Acometida", rebosa jugabilidad: cada equipo tiene un núcleo protegido en su base, ubicado en un escenario abierto y abrupto, en el que se pueden usar vehículos ligeros, tanques, aerodeslizadores, naves e incluso fortalezas móviles. Hasta aquí puede no parecer muy original, pero su gracia estriba en que las bases no son destructibles por las buenas, sino que hay que conquistar "nodos" enlazados en el ►►




La presencia de un buen número de vehículos fomenta el juego en equipo y la colaboración.



Al principio puede costar un poco comprender la mecánica de los nuevos modos de juego.

Los escenarios especiales 1 vs 1 son ideales para quienes buscan duelos.

El factor táctico





EN LA MISIÓN espacial el primer equipo llega al complejo Liandri, donde debe superar las primeras defensas, entrar al núcleo del satélite y destruir los escudos protectores para asaltar el recinto.

EL EQUIPO CONTRARIO controlará las torretas para evitarlo. Si se produce la entrada al hangar, la batalla será a pie, al estilo clásico, por los pasillos de la nave alienígena, dando lugar a grandes batallas.

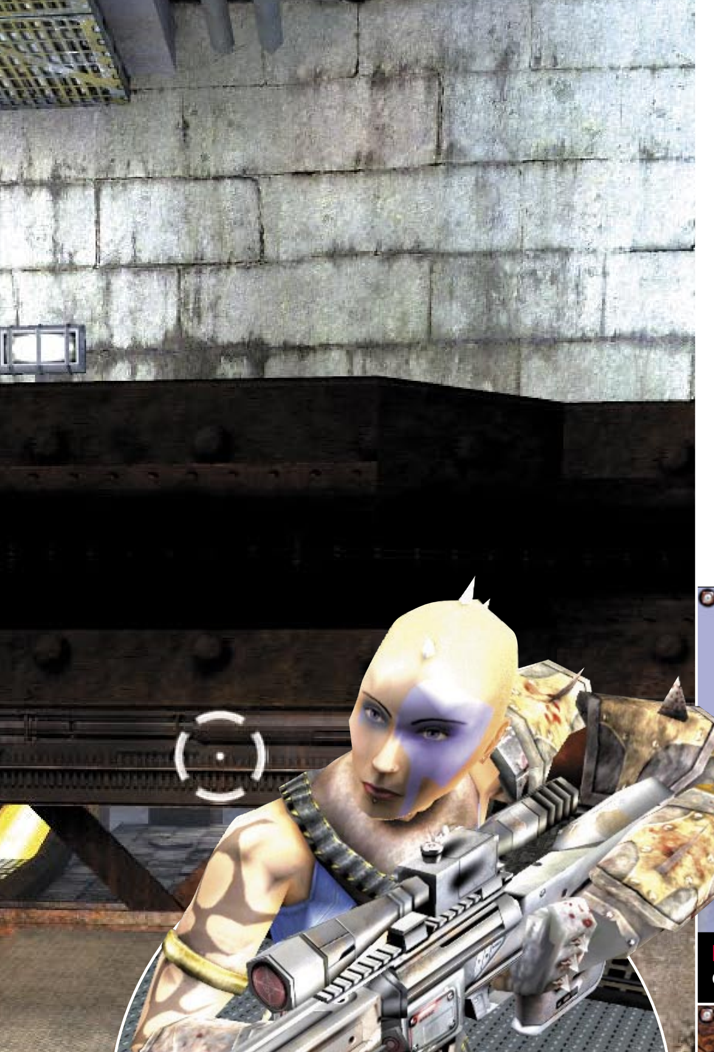
CUESTA CONOCER bien los niveles más extensos pero, por suerte, los mapas de asalto no son un caos de objetivos: tienen un sistema de flechas y ayudas que orientan en la dirección correcta.

LOS REQUISITOS TÉCNICOS HAN AUMENTADO LIGERAMENTE, DADA LA ENORMIDAD Y CALIDAD DE ALGUNOS MAPAS, PERO AÚN ASÍ, FUNCIONA BASTANTE BIEN EN CUALQUIER EQUIPO MEDIO

orden correcto. El equipo que los "robe" todos desactivará el escudo del núcleo enemigo y podrá atacarlo. Así, las partidas son largas y apasionantes, hay cambios repentinos en el estado de la batalla y generalmente gana el equipo que mejor actúa en conjunto. La acción pura y frenética del "shooter 3D" clásico se une así con la acción cooperativa de otros títulos como «Batlefield 1942».
El modo de "Asalto", por su parte es una versión corregida del «Unreal Tournament» original, en donde un equipo defiende un territorio y el otro debe invadirlo. El concepto se ha renovado con tanques, ametralladoras fijas, compuertas, interruptores, escudos de energía y un sinfín de elementos que nos hacen olvidar que es un refrito de algo "viejo". Además, los escenarios de los asaltos son variados, y ningún objetivo es igual al anterior. El uso de los vehículos, el trabajo en equipo y el correcto conocimiento de las reglas influyen directamente en el resultado de cada partida, por lo que al principio los novatos lo pasarán mal o perjudicarán a su propio equipo. También se han mejorado algunas de las armas, se han añadido otras nuevas e incluso se recuperan armas clásicas del viejo «Unreal Tournament», como el rifle de precisión.

Cuestión de detalle

La verdad es que nos ha dejado un poco fríos la inclusión de las mismas frases de



Esto me suena…

EL DOBLAJE sigue siendo genial, pero idéntico al de la edición anterior, y hay tutoriales mal localizados o a los que les faltan frases. La traducción de los textos es pobre, y en el apartado de controles tan mala, que puede confundir a la hora de asignarlos; lo que demuestra, una vez, más la necesidad de buenos trabajos de localización, y no de traducciones apresuradas.

EL APARTADO de efectos sigue siendo realmente magnífico: sonido multicanal, gran calidad de muestreo, posibilidad de insertar nuestra propia música en formato ".mp3" e incluso la novedad de utilizar la voz por IP para comunicarnos con los compañeros de equipo o dar órdenes a los bots. Eso sí, la banda sonora es la misma de siempre y no destaca demasiado.

■ No hay desequilibrio entre vehículos e infantería: están bien compensados.



■ La plantilla de armas no sólo ha sido mejorada, sino que se ha ampliado.



■ Es alucinante subir a un behemoth junto a cuatro compañeros más.



■ El modo individual es en realidad un torneo poco original, pero entretenido.

burla o provocación que ya aparecían en las ediciones anteriores. No es que estén mal (de hecho, nos parecen geniales), pero echamos en falta más variedad.

Lo mismo sucede con lo que se refiere a la personalización de los personajes; disponemos de más "pieles" para escoger, pero no se pueden cambiar aspectos individuales como el color de la tez, el cabello, los adornos, los escudos, o la armadura. Por otra parte, aunque nadie duda de la calidad técnica de «Unreal Tournament 2004», que ciertamente es enorme , lo cierto es que la física de "muñecos de trapo" se ha quedado algo desfasada con respecto a juegos más modernos como «Painkiller» o «Far Cry». Por esta razón, echamos de menos elementos móviles interactivos que interfieran en la batalla, algo que complique algo más los escenarios, gráficamente impresionantes, sí, pero bastante sencillos. Escenarios, además, que están bastante mal repartidos, pues la mayoría se concentra en los modos de "Deathmatch" y "Capturar la bandera", y sólo hay seis de "Asalto" y nueve de "Acometida".

En cualquier caso, teniéndolo todo en cuenta, «UT 2004» se nos antoja un juego imprescindible para cualquier aficionado a la acción, tanto si ya es un veterano en la serie, como si es un recién llegado que quiere descubrir una serie clásica en su mejor momento.

J.M.G.

■ **ALTERNATIVAS**

FAR CRY
Una obra maestra de mapas abiertos y gigantescos, aunque con un modo online no tan divertido ni original.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 97

BATTLEFIELD VIETNAM
Acción táctica en equipo, de estilo más pausado, traslación del fenómeno «Battlefield» al entorno de Vietnam.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 89

Toma nota

El mejor de su clase, con todo lo que se espera de un arcade 3D.

LO BUENO:
- ▲ Los nuevos mapas son, además de enormes, una obra de arte.
- ▲ Los modos "Acometida" y "Asalto" multiplican la jugabilidad por diez.
- ▲ La IA de los bots roza la perfección.

LO MALO:
- ▼ Falta interacción con el escenario.
- ▼ Hay pocos mapas para los nuevos modos de "Acometida" y "Asalto".
- ▼ Música y voces están ya manidos.

MODO INDIVIDUAL 75

MODO MULTIJUGADOR 94

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Su razón de ser está en el torneo en los distintos **modos multiusuario.**

SOLO:
Lo mejor: La IA de los bots permite disfrutar el juego también en individual.
Lo peor: No hay demasiados escenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Con jugadores suficientes el modo Asalto es una delicia.
Lo peor: No aporta el salto tecnológico esperado.

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Painkiller

Terroríficamente divertido

Tras morir en un accidente de tráfico pensabas que ya nada podía empeorar, pero una vez más, te equivocabas… En el más allá, un ejército de zombis y demonios te espera y sólo peleando expiarás tus pecados. ¡Arrepiéntete, mortal!

Dejemos claro desde el principio que «Painkiller» no es en absoluto un juego original. De hecho, resulta muy similar a títulos clásicos del género de la acción, como «Doom», con sus escenarios plagados de monstruos, y sin ningún tipo de respiro. Pero si esto es así, ¿por qué destaca «Painkiller» claramente entre el resto de juegos ?

El inframundo

La intención de los desarrolladores era crear un ambiente que generase desasosiego, y para ello se ha recurrido a escenarios muy detallados y al mismo tiempo habitados con una cantidad ingente de enemigos.
El resultado es un ambiente sobrecogedor, infecto, que nos causa admiración y nos hiela la sangre al tiempo. No en balde, la imaginería con la que nos pone los pelos de punta es un conglomerado de lugares y personajes de

La referencia



FAR CRY

- **Ambos basan su diversión en demostrar reflejos y puntería, aunque «Painkiller» no deja ni un solo segundo para dar reposo al dedo índice.**
- **Cada uno en su estilo, ambos títulos poseen una tecnología de un elevado nivel y calidad.**
- **El desarrollo de las misiones en «Painkiller» es muchísimo más lineal que en la referencia.**



El que haya sólo cinco armas puede decepcionar a algunos, pero lo cierto es que son muy versátiles.



El sistema de "combos" de las armas acentúa en gran medida la intensidad de los combates.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+** ▶RAM: **1024 MB** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** ▶Conexión: **Módem Cable**

16+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (Voces y Textos) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **People Can Fly** ▶Compañía: **DreamCatcher** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **44 €** ▶Página Web: ***www.painkillergame.com*** Exige la instalación de Flash. Cuenta con un foro, galería de imágenes y algunos contenidos para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Niveles: **25** ▶Campañas: **5** ▶Modos de dificultad: **4** ▶Jefes finales gigantes: **3** ▶Razas de enemigos: **Más de 10 (subdivididas en varias ramas cada una)** ▶Armas: **5 (equivalentes a 10, más combos)** ▶Ítems: **8 (más los de munición)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores simultáneos: **16** ▶Mapas multijugador: **6** ▶Modos multijugador: **5**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 64 MB** ▶Módem: **56 kBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **1024 MB** ▶Disco Duro: **2,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, Radeon 9800 XT** ▶Módem: **ADSL**





Cada enemigo tiene al menos dos ataques distintos y cada campaña cuenta con sus propias criaturas originales,así que la variedad parece estar servida.



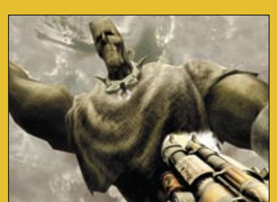
Echamos en falta un mayor y mejor acceso a habilidades especiales.



Efectos de partículas como el humo nos han dejado con la boca abierta.

Esto sí es un jefe final





DE PIEDRA te quedarás cuando veas los primeros jefes de final de campaña. O quizás te quedes de lava, o de hielo… porque estos engendros son moles gigantescas, titanes con poderes especiales a las que hay que mirar como una hormiga puede mirar a un elefante. ¡Si apenas caben en la pantalla!

LA TENTACIÓN, en cuanto los ves, es vaciar todo el arsenal sobre ellos, pero en realidad, para derrotarles hay que dejar las vísceras a un lado y buscar su "talón de Aquiles": para nada son tan vulnerables como los enemigos corrientes.

AL HERIRLES, por lo general, cambian su estrategia y desatan nuevas técnicas que obligan a pensar nuevas argucias. Original, ¿verdad? Más vale que te prepares para encajar pedradas, huracanes, bolas de fuego, aguas estacadas y puñetazos…

LA AMBIENTACIÓN GÓTICA Y LAS MÁS DE LAS VECES MACABRA, COMBINA NUMEROSOS ELEMENTOS TOMADOS DE DISTINTAS MITOLOGÍAS Y RESULTA, SENCILLAMENTE, ATERRADORA

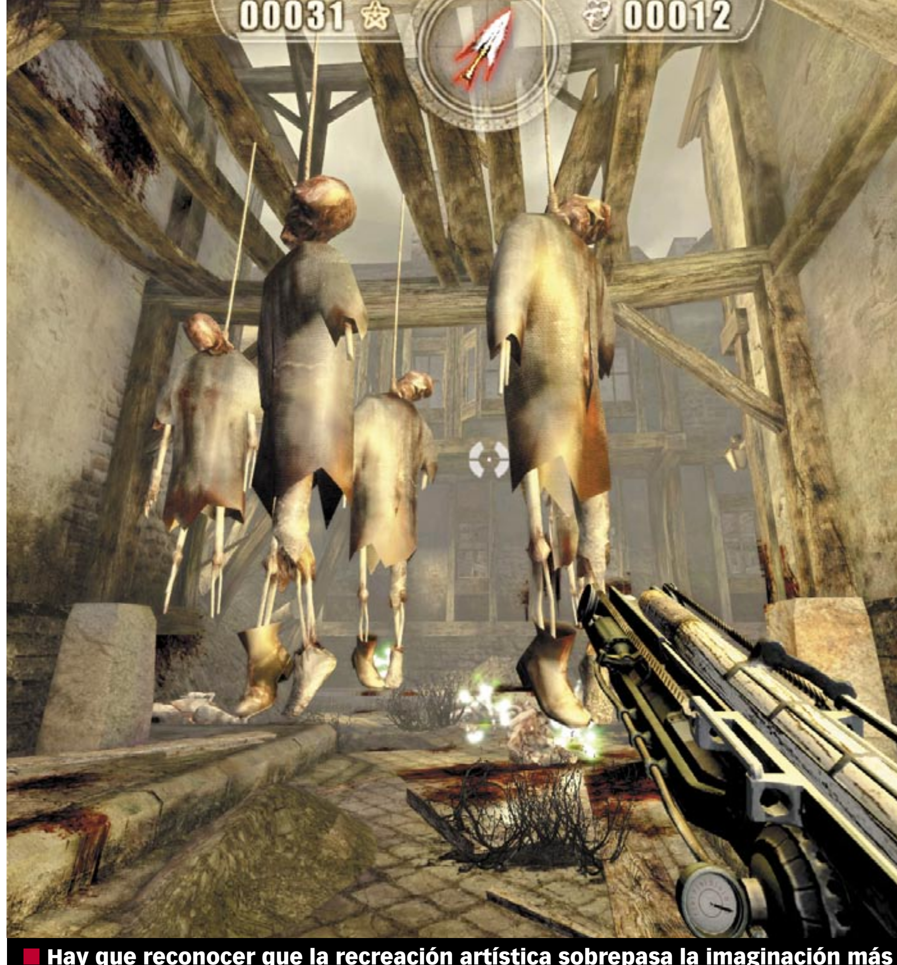
leyendas, cuentos infantiles, cine de terror y creencias religiosas. Todo escenario es posible, teniendo en cuenta que el escaso argumento nos sitúa en una guerra entre el cielo y el infierno.

La recurrente violencia gráfica es un poderoso guiño a los fieles seguidores del arcade puro, y a pesar de que puede resultar desagradable para algún sector del público, potencia el efecto de triturar criaturas hostiles de la forma más expeditiva posible. Esto nos lleva a hablar de la originalidad de las armas, creadas con mimo para que ninguna de ellas sea descartada por inútil: sólo disponemos de cinco, pero cada una tiene dos modos de disparo… y la ocasión perfecta para ser usada.

Tópicos rebautizados

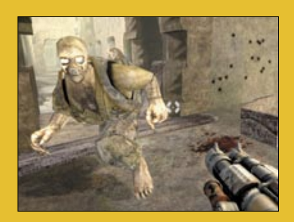
Evidentemente, muchos tópicos del género persisten en «Painkiller». Los ítems de salud son "almas", y tanto las armaduras como los paquetes de munición son similares a los de «Quake». Igualmente, la IA de los enemigos está ideada para que se lancen a por nuestra cabeza de seis en seis, lo que puede producir cierto agobio conforme visitamos niveles muy poblados, o llevamos varias horas jugando. También es destacable que el "tempo" de la acción –el momento preciso en el que sale un esqueleto de aquí y un monje oscuro de allá– está muy bien planificado para crear tensión, y lo mismo sucede con la posición de zonas secretas, ítems especiales y jefes finales.

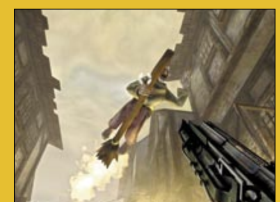
No obstante, el modo de salvado por "checkpoints" pone las cosas difíciles a menudo y llega a desesperar. Además, el recorrido es muy lineal, con el agravante de que cada mapa se divide en varias zonas que sólo pueden ser superadas liquidando hordas ingentes de ►►



■ Hay que reconocer que la recreación artística sobrepasa la imaginación más retorcida, ofreciéndonos un infierno absolutamente sobrecargado… de dolor.

El miedo se escucha





LA VARIEDAD y la calidad del sonido es un aspecto que parece dejarse a un lado cuando hablamos de arcades 3D, pero «Painkiller» es por completo una excepción. Os aseguramos que resulta sobresaliente en entornos de sonido envolventes, permitiéndonos localizar cada efecto con exactitud.

AL DISPARAR una estaca podemos escuchar el golpe seco sobre la madera, el crujido de la carne, los huesos que estallan y finalmente el impacto de la criatura al quedar clavada sobre la pared más cercana. ¡Uff!, ¡casi duele sólo con oirlo…!

LOS GRITOS de los no-muertos, el lamento de los zombis nauseabundos, los cánticos gregorianos de ultratumba, el cuervo que aletea sobre las tumbas, el chillido de la bruja en su escoba… De verdad, creerás que estás en el peor de los infiernos.

seres demoníacos. Por fortuna, descansaremos de tanto "bicho" con un multijugador con dos modos originales. En el primero, "People Can Fly", sólo se hiere al adversario cuando está en el aire, y en el segundo, "Voosh", todos los participantes llevan la misma arma, que cambia por rondas. Los otros modos ("Deathmatch" y Light Bearer") son los clásicos "todos contra todos" y "tú la llevas", respectivamente.

Física y química

No son éstas precisamente las asignaturas pendientes de «Painkiller», pues el motor físico "Havok" hace que todo en el juego (lámparas, cajas, barriles, carros, columnas…) sea alterable, tanto por nosotros como por el enemigo, con lo que el realismo alcanzado es espectacular. Esto, además, añade ingeniosas e inagotables formas de freír demonios… y esa es la la "química" de la que hablábamos.

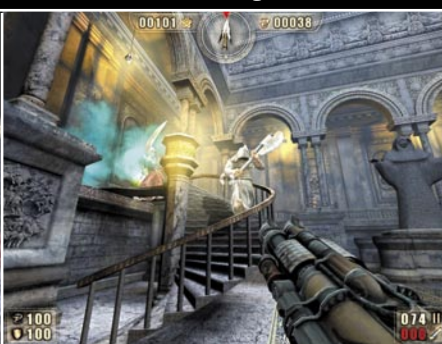
Añadid un sistema de "superpoderes" basado en recoger monedas y en cumplir ciertos objetivos, y veréis que de verdad es un juego distinto, por su simplicidad y jugabilidad, por sus gráficos excepcionales y porque es genial para descargar adrenalina. Eso sí, que se abstengan los que no soporten la violencia extrema… o los que sufran del corazón: los sustos y las escenas fuertes son continuos.

J.M.G.





■ Los diseñadores "se han pasado" un poco con los sustos que nos pegan.



■ No hay texturas reutilizadas: la arquitectura de cada mapa es única.

A PESAR DE CONTAR CON VARIEDAD DE ENEMIGOS Y LOCALIZACIONES, EN CIERTAS OCASIONES SU ACCIÓN SIN TREGUA LLEGA A RESULTAR MONÓTONA Y AGOTADORA

Toma nota

Acción pura sin interrupción, con un acabado de lujo… y de miedo.

LO BUENO:
- ▲ Los gráficos son de gran calidad, y los efectos de sonido impactantes.
- ▲ La física no puede ser más realista.
- ▲ A menudo hay que "darle al coco" para acabar con ciertos enemigos.

LO MALO:
- ▼ Tiene ralentizaciones cuando hay muchos personajes en pantalla.
- ▼ La cantidad de enemigos y la dificultad puede ser frustrante.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	84

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Es más divertida la campaña, **pero el multijugador da mucho juego.**

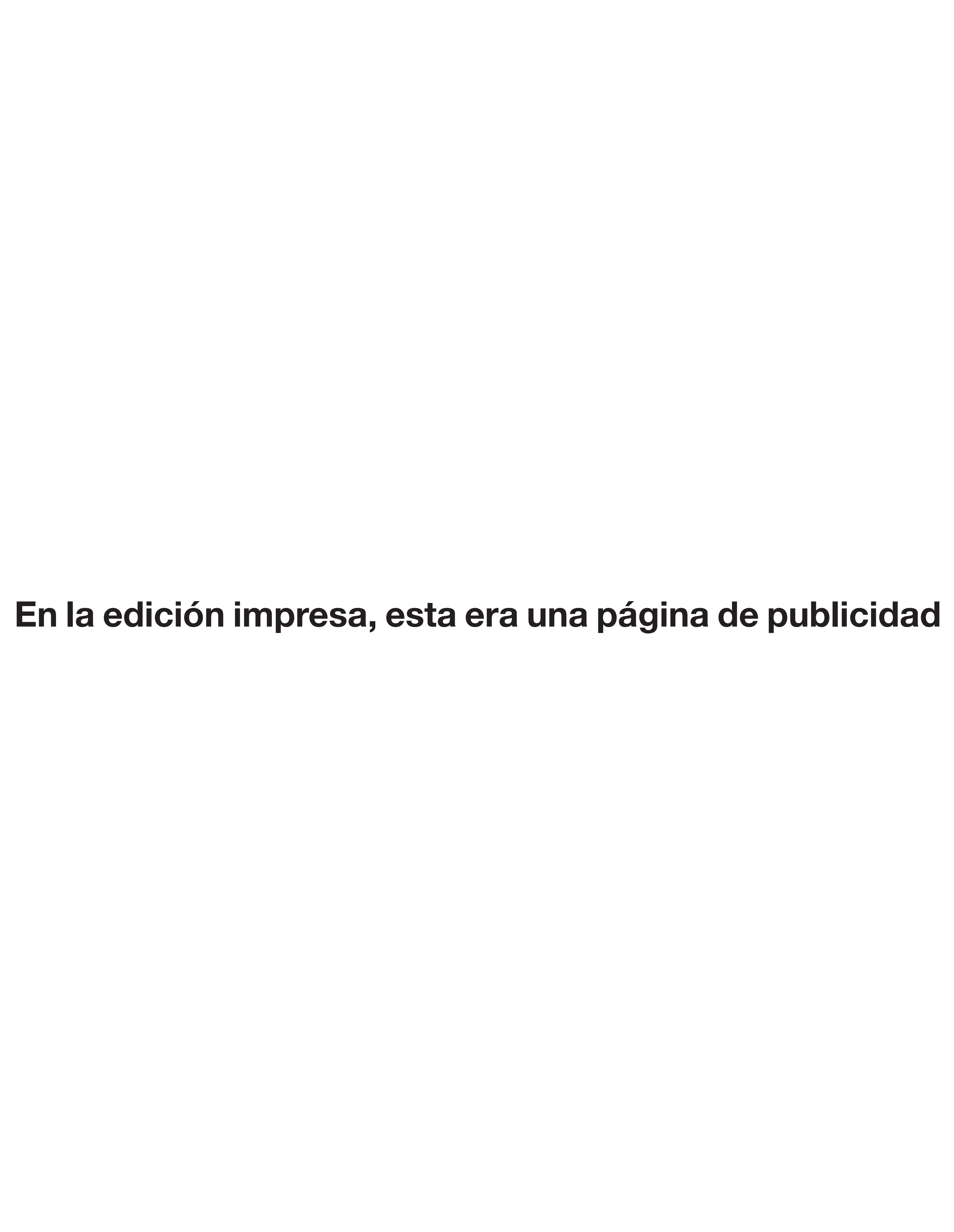
SOLO:
Lo mejor: Sin discusión, los jefes de final de fase.
Lo peor: La utilización de los poderes especiales no resulta nada intuitiva.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los nuevos modos "People Can Fly" y "Voosh".
Lo peor: Ofrece muy pocos mapas oficiales.

■ **ALTERNATIVAS**

UNREAL TOURNAMENT 2004
Si te gusta la acción frenética y las partidas online contra un montón de jugadores, éste no tiene competidor.
▶Comentado en MM 112 ▶Puntuación: 94

CALL OF DUTY
Si lo que te va es la acción, pero con un argumento elaborado, te encantará su realismo cinematográfico.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 95


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



A EXAMEN

Söldner Secret Wars

Lucha de guerrillas

Ármate lo mejor que puedas con el escaso capital del que puedas disponer, y prepárate, que en la zona de combate deberás luchar cara a cara contra los hombres más duros del planeta… al menos con un ratón entre sus manos.

Ya no sorprende un arcade basado casi en exclusiva en un potente modo multijugador. Sagas de juegos como «Unreal Tournament», o «Battlefield» demuestran el gran gancho que estos productos tienen entre jugadores de todo el mundo. «Söldner: Secret Wars» es la nueva apuesta en el sector, y ofrece un buen número de características a priori interesantes, aunque, como veremos, quizás le falte algo de equilibrio para medirse con las grandes sagas.

Gran variedad

Año 2010: las grandes potencias mundiales se afanan en ser "policías" que velan por la seguridad y la paz mundial. Los ejércitos han quedado en desuso, y en su lugar las operaciones militares recaen bajo la responsabilidad de pequeños grupos de hombres muy cualifica-

La referencia



BATTLEFIELD VIETNAM



■ La referencia está basada en un conflicto real, mientras que en «Söldner» es ficticio.



■ Ambos cuentan con un modo en solitario, pero el punto fuerte del juego es el multijugador.

■ Hay más armas y vehículos en «Söldner», pero la experiencia jugable es inferior a «Battlefield».



■ La física de los vehículos, aunque simplificada, está bien bastante bien resuelta.



■ Los mapas están repletos de detalles y son inmensos, lo que se aprecia muy bien en vuelo.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz** ▶Ram: **768 MB, 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600** ▶Conexión: **ADSL**



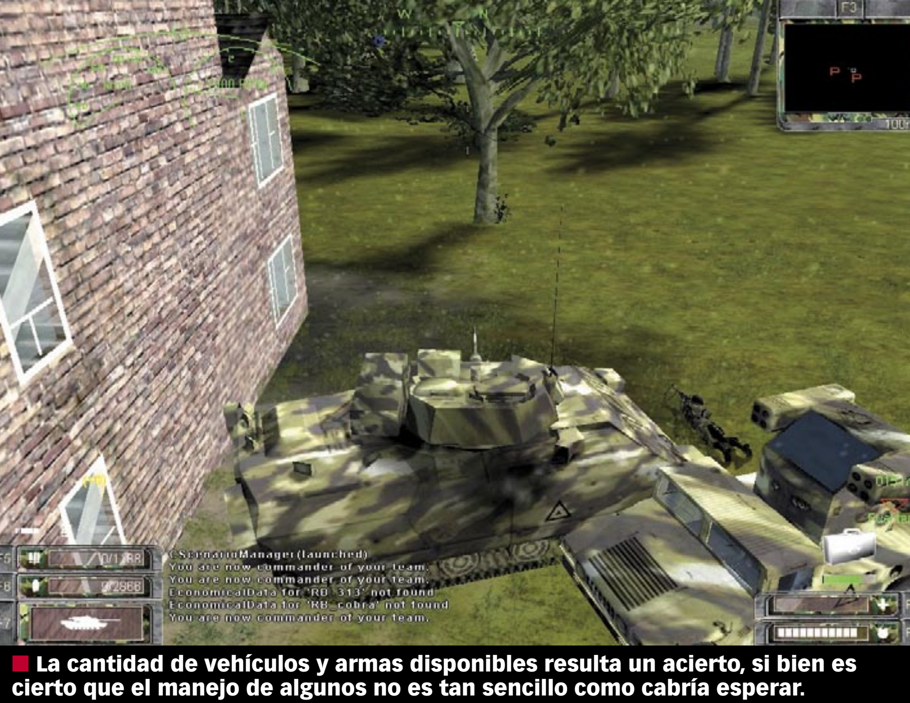
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Código PEGI: **+16** ▶Estudio: **Wings** ▶Compañía: **Encore** ▶Distrib.: **Jowood Productions** ▶Número de CDs:**1** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Rec.: **49.95 €** ▶Página Web: ***http://soldner.jowood.com/*** Completísima,con numerosos apartados de interés, desde los meramente multimedia (imágenes, demo), hasta una completa descripción de todos los modos online. Visita muy recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Escenarios: **Más de 18 millones de km cuadrados** ▶Modos: **Campaña y multijugador** ▶Personajes: **5 Explorador, médico, soldado, francotirador e ingeniero** ▶Vehículos: **22: 12 helicópteros y 11 aviones** ▶Armas: **51 (pistolas, ametralladoras, rifles, armas de corto alcance y pesadas)** ▶Editor de escenarios: **No** ▶Multijugador: **Si** ▶Modos multijugador: **10** ▶Nº de jugadores: **32** ▶Opciones de conexión: **Internet, LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 4 1.4 GHz** ▶Ram:**256 MB** ▶Disco Duro:**500 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 con 32 MB** ▶Módem: **56.6 kps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 o Athlon 2 GHz** ▶Ram: **512 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB compatible DirectX 9.0** ▶Módem: **ADSL**





La cantidad de vehículos y armas disponibles resulta un acierto, si bien es cierto que el manejo de algunos no es tan sencillo como cabría esperar.

La escasa IA de la CPU no le hace ningún bien al modo en solitario.



Cuenta con un acertado sistema de condiciones climatológicas variables.

Todo por dinero





EL ARMAMENTO DISPONIBLE sólo se puede adquirir desde diferentes emplazamientos que hay en cada base. Los hay de armas convencionales, de vehículos terrestres como jeeps o tanques, y de vehículos aéreos como helicópteros o aviones.

SU ADQUISICIÓN ESTÁ limitada por el dinero de que dispongas, o del capital de tu equipo si juegas en un modo cooperativo. De hecho, si te enrolas en un equipo "pudiente", podrás acceder desde el primer momento a armamento de primer nivel.

LA CALIDAD DEL ARMAMENTO determinará además en gran medida el éxito o fracaso de un equipo. Disponer de hombres bien equipados, pilotando armas de guerra devastadoras por tierra y por aire, proporcionará la supremacía en la zona de batalla. De ello la importancia monetaria.

EL SISTEMA DE ADQUISICIÓN DE ARMAS POR DINERO RESULTA UN ACIERTO. CUANTO MEJOR LO HAGAMOS EN LA BATALLA, MÁS ARMAS Y VEHÍCULOS TENDREMOS

dos, capaces de realizar cualquier tarea por arriesgada que sea. Bajo este telón de fondo, «Söldner» nos propone enrolarnos en uno de estos grupos y participar en lucha en una gran diversidad de modos de juego, desde la simple campaña en solitario, hasta el completo modo multijugador, auténtico núcleo del juego, y todo ello, bajo una perspectiva en primera o tercera persona a gusto del usuario.
Y el "para todos los gustos" no sólo lo es en cuanto a la perspectiva: si andas buscando variedad, «Söldner» te sorprenderá. Recrea miles de kilómetros cuadrados de países del Este, donde transcurren los combates. Es elogiable el tamaño y diseño de los mapas, repletos de bases, pueblos, lagos, valles, y un sinfín de detalles que permiten establecer tácticas muy diversas.

Armas y vehículos

Pero lo mejor de todo reside en su enorme arsenal compuesto por más de 90 armas y vehículos de distinta procedencia, ya sea rusa, china o americana. Las hay de todo tipo, desde una simple pistola, pasando por rifles, o lanzagranadas, hasta tanques y aviones de combate. Y, a diferencia de la campaña en solitario, los modos de juego son variados y completos, quizás, a decir verdad, tampoco los haya especialmente novedosos, pero seguro que dejará más que satisfecho a cualquier usuario.
Pero… -parece que siempre ha de haber uno-, «Söldner» flaquea en diversos apartados que le impiden alcanzar una nota más alta. Por ejemplo, el modo individual resulta demasiado simple y soso, al carecer de hilo argumental que invite a continuar. Y eso, por no mencionar la nula IA de los enemigos controlados por la CPU, incapaz de mantener un ►►

General de tropas





¿CANSADO DE TANTA ACCIÓN? No te preocupes porque «Söldner» te permite dirigir a tus tropas desde un mapa general, así como controlar sus movimientos y ocuparte de tener un buen surtido de armas en los arsenales de las bases.

UNA VOTACIÓN en mitad de la lucha será definitiva para elegir al nuevo comandante de las tropas con un sencillo menú de comunicación entre los soldados. Este método puede ser utilizado para otros fines, como por ejemplo, expulsar a alguien.

EL PROBLEMA de convertirse en general de las tropas pasa por que los miembros de tu grupo quieran hacerte caso. En muchas de las partidas que se jueguen a través de servidores de Internet, esto se hará sumamente complicado, pero en una LAN se convierte en una experiencia alucinante.

nivel meramente aceptable durante el transcurso de una partida. También es cierto que este modo es, sin ninguna duda, un mero añadido para el verdadero plato fuerte, el modo multijugador, pero éste tampoco está exento de fallos y ciertos desajustes. Los tiempos de conexión son demasiado largos, y otro tanto ocurre con los de carga, desmesurados incluso en una máquina dotada de una cantidad de memoria muy superior a lo recomendado.
A todo ello, hay que sumarle cierta lentitud en el desplazamiento de los jugadores a través de los escenarios, lo que le resta cierto dinamismo al desarrollo de las partidas dentro de lo que esperamos en un título de estas características. Son estos desajustes los que terminan por perjudicar, y muy seriamente la jugabilidad.

Buenas intenciones

Y es una lástima porque el juego se defiende de maravilla en el apartado tecnológico. Más allá de su aparente vistosidad gráfica, los escenarios son totalmente destructibles. No sólo casas o árboles, sino de la propia orografía, eso sí, con el arma adecuada. Sonido y animaciones también contribuyen a crear ambiente, pero por desgracia no logran evitar la sensación agridulce que queda tras jugar a «Söldner». Un buen juego que raya la brillantez en aspectos, pero que no resulta suficientemente consistente en el cómputo global.

J.M.H.

EL MANEJO DE VEHÍCULOS ES IRREGULAR; UNOS RESULTAN MUY SENCILLOS DE UTILIZAR, AL TIEMPO QUE OTROS SE CONVIERTEN EN UN SUPLICIO



El sistema de comunicaciones resulta muy intuitivo y completo. De hecho, muy pocas veces echaremos en falta chatear con nuestros compañeros.

La capacidad de destrucción de los escenarios es prácticamente total.



Existen vehículos destinados al transporte táctico de tropas.

Toma nota

Sin llegar al nivel de los "grandes", es un estupendo juego Online.

LO BUENO:
- Escenarios destructibles y enormemente amplios.
- Variedad de vehículos y armas.
- Modos de juego para dar y tomar.

LO MALO:
- Tiempos de carga casi eternos.
- El desplazamiento de los jugadores es excesivamente lento.
- El modo de campaña individual resulta bastante soso.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
60	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las partidas multijugador son la **auténtica salsa de «Söldner».**

SOLO:
Lo mejor: Poder practicar con armas y vehículos.
Lo peor: La nula IA y la completa ausencia de un hilo argumental.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los modos de juego son muchos y realmente variados.
Lo peor: Ciertos problemas a la hora de conectarse.

ALTERNATIVAS

UNREAL TOURNAMENT 2004
Excelente arcade online, futurista y tecnológicamente impecable en un montón de aspectos.
▶Comentado en MM 112 ▶Puntuación:94

BATTLEFIELD VIETNAM
Gran juego multijugador que cuenta con un amplio soporte online y expansiones de gran calidad.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 89

COMPLETA TU COLECCIÓN DE

Micromanía

CONSIGUE AHORA TUS NÚMEROS ATRASADOS EN

www.hobbypress.es/atrasados



▶ **En este nº:** • Commandos 3 (Reportaje) • I. Jones y la Tumba del Último Emperador (Rev. y Solución) • D. Force: Black Hawk Down (Rev.) • C&C Generals (Solución).

▶ **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Bloodrayne, Line of Sight Vietnam,...)**



▶ **En este nº:** • Half-Life-2 (Reportaje E-3) • Jedi Knight: Jedi Academy (Reportaje) • Enter the Matrix (Rev. y Solución) • GTA Vice City (Rev. y Lupa) • Colin McRae 3 (Rev.)

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES (Unreal II, Chaser, Elite Force 2,...)**



▶ **En este nº:** • Max Payne 2 (Reportaje) • Rise of Nations (Rev. y Lupa) • Moto GP 2 (Rev.) • GTA Vice City (Solución y Trucos) • Vietcong (Solución) • Hulk (Rev. y Lupa).

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES (Wolfenstein, Breed, Tron 2.0,...)**



▶ **En este nº:** • Empires (Preview) • T. Raider: El Ángel de la Oscuridad (Rev. y Solución) • Warcraft III: Frozen Throne (Rev. y Solución) • Starsky & Hutch (Rev.).

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES (The Great Escape, Pro Race Driver...)**



▶ **En este nº:** • Call of Duty (Preview) • Rome: Total War (Reportaje) • Tron 2.0 (Rev.) • The Great Escape (Rev. y Solución) • Midnight Club II (Rev.) • Breed (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Commandos 3, Midnight Club II,...)**

▶ **En este nº:** • El Señor de los Anillos (Rep.) • Commandos 3 (Rev. y Lupa) • Halo (Rev.) • Jedi Knight: Jedi Academy (Rev. y Solución) • Homeworld 2 (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 9 DEMOS JUGABLES (Call of Duty, J.Knight: Jedi Academy,...)**



▶ **En este nº:** • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) • Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev) y mucho más en 188 páginas...

▶ **Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES (El Retorno del Rey, War of the Ring,...)**



▶ **En este nº:** • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

▶ **Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia,...)**



▶ **En este nº:** • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

▶ **Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES (Max Payne 2, Pro Evo. Soccer 3,...)**



▶ **En este nº:** • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

▶ **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous,...)**



▶ **En este nº:** • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04,...)**



▶ **En este nº:** • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev.y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

▶ **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Splinter Cell -nuevas misiones-, U.T. 2004,...)**

Para conseguir tus número atrasados

- **Entra en www.hobbypress.es/atrasados**
- **Elige los ejemplares que desees**
- **Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío**

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo **9€**
(gastos de envío incluidos)





Etherlords II

La magia de los turnos

Quizás te sorprenda, pero debes saber que los juegos de cartas no se acaban en el tute, el mus y similares… Existen también juegos de cartas coleccionables, y es precisamente su mecánica la que reproduce, con todo éxito, este juego.



Los juegos de ordenador y los de cartas coleccionables al estilo de «Magic The Gathering», se dan la mano en «Etherlords II», que combina lo mejor de ambos universos ofreciéndonos un producto mucho más interesante de lo que su peculiar origen podría hacer esperar.

Todo se construye alrededor de un sistema de combate por turnos, mediante el cual dos magos se enfrentan haciendo uso de diversos conjuros, invocando criaturas, y manipulando objetos especiales. La cantidad de variables es enorme, y la habilidad del jugador, para seleccionar hechizos y el momento más oportuno para usarlos, decisiva.

Muchos dirán: "¿es esto divertido?" Pues sí, y mucho.

Aprende y sigue

Uno de los pilares en los que se debe basar un juego de estas características, lleno de variables y con un de-

La referencia



SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

- **Ambos juegos comparten una ambientación fantástica llena de magia y hechizos.**
- **A pesar de que los dos combinan la estrategia con el rol, el sistema de turnos de «Etherlords II» es muy distinto al tiempo real de «Spellforce».**
- **Ambos títulos cuentan con un acabado gráfico tremendamente atractivo y espectacular.**



En la campaña falta variedad de objetivos, pues se reduce a recorrer escenarios y luchar sin descanso.



Los movimientos de la cámara están bastante bien planificados y contribuyen al espectáculo.





ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces). ▶Edad recomendada (PEGI): **+16** ▶Estudio: **Nival** ▶Compañía: **Dreamcatcher** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 €** ▶Página Web: ***www.etherlords.com*** Está en inglés, en ruso, en alemán… pero no está en español. Foro, descargas, noticias sobre el juego. Y nada del otro mundo…

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **5** ▶Número de razas: **4** ▶Número de hechizos:**+100** ▶Editor: **Sí**. De misiones y campañas. Incluye además un constructor de artefactos. ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4 ("Entrenamiento", "Duelo", Modo "Ciego" y "Ronda a ocho")** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Internet/TCPIP, LAN,** Servidor específico, y en el mismo ordenador.

LO QUE HAY QUE TENER	▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56 k**
MICROMANÍA RECOMIENDA	▶CPU: **Pentium 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **ADSL**





Los efectos especiales de los combates son una auténtica delicia, y consiguen que el complicado y sesudo sistema de juego acabe resultando espectacular.

La paleta de colores está muy bien elegida. El juego es de lo más vistoso.



El terreno no afecta al combate, pero los escenarios son ricos en detalles.

Aprendizaje progresivo





EL SECRETO FUNDAMENTAL de un sistema de juego adictivo se basa en dos sencillos pilares: que sea fácil aprender sus reglas básicas, y que lleve tiempo y dedicación dominar todos los aspectos del juego. «Etherlords 2» cumple con ambos requisitos.

DOMINAR LA MECÁNICA de los combates es muy sencillo. Se aplican los hechizos, se lanza a las criaturas al ataque y se espera la reacción del enemigo. Luego, toca defender. Y así hasta que uno de los dos muera. Sin embargo, las estrategias que podemos desplegar son casi infinitas.

EL CONOCIMIENTO de los hechizos, tanto los de nuestro personaje como los del enemigo, es fundamental para decidir los combates, y lleva tiempo. Pero es muy divertido ir viendo los nuevos hechizos y aplicar tácticas para sacarles el máximo partido.

LA ESPECTACULAR PUESTA EN ESCENA DE LOS COMBATES ENTRE LOS MAGOS, Y EL COMPLEJO SISTEMA DE JUEGO DISPARAN LA ACCIÓN Y LA JUGABILIDAD

sarrollo lento, es su capacidad para que el recién llegado aprenda rápido el sistema de juego y tenga ganas de seguir profundizando en sus muchas posibilidades. «Etherlords II» consigue eso con creces. Pese al elevado número de variables, el jugador puede desenvolverse bien, e incluso ganar combates, desde el primer momento, haciéndose enseguida con la dinámica del juego y desarrollando sus propias estrategias.

Otro punto a su favor es la cantidad de posibilidades que ofrece. De entrada, hay cuatro razas distintas, cada una con su lista de hechizos y especializaciones, a la que hay que sumar los objetos mágicos y las circunstancias especiales que a veces se producen en los combates. Y por si esto fuera poco, para que nadie se pierda, «Etherlords II» está literalmente lleno de ayudas en línea, además de una "enciclopedia", garantizándonos toda la información de cualquier aspecto del juego.

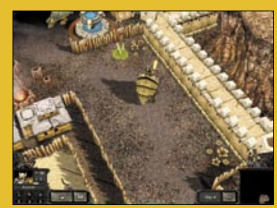
Pura dinamita

La guinda del pastel es su impresionante presentación. Los combates entre los magos son auténticos espectáculos, repletos de efectos especiales gráficos y sonoros, de estudiados cambios de plano de la cámara en los momentos delicados, de animaciones para los magos y para los combates entre las criaturas invocadas, de escenarios coloristas y muy "vivos", en los que la lluvia o el viento hacen acto de presencia… Vaya, que es una gozada ver a los magos obedeciendo nuestras órdenes.

Y para rematar, no podemos olvidarnos de la sensacional IA de los rivales: la máquina no se anda con bromas en los combates, conoce perfectamente sus posibilidades y las despliega sin ninguna piedad. Muchas ►►

Las escuelas de magia





NO HAY NOVEDADES con respecto a la primera entrega del juego. Continúan existiendo cuatro escuelas diferentes, la del "Caos", la del "Movimiento", la de la "Vitalidad" y la de la "Síntesis". La verdad es que los desarrolladores podían haber aprovechado para incluir alguna nueva…

CADA ESCUELA tiene sus hechizos, intransferibles, que se agrupan, digamos, en tornoa a una filosofía específica. "Caos" y "Síntesis", cada uno en su estilo, son más agresivas que "Movimiento" y "Vitalidad", en las que abundan los hechizos defensivos.

LAS RAZAS sin embargo, están bastante bien equilibradas entre sí, y ninguna destaca sobre las demás, en términos generales. Así, la variedad de escuelas nos permite escoger entre la raza que más se adapte a nuestra forma de jugar.



La enorme variedad de hechizos, objetos mágicos, magos y criaturas para invocar garantizan su "rejugabilidad". En la imagen, un combate muy reñido.





Cada enemigo tiene su estrategia de combate: es imposible aburrirse.



A medida que pasa el tiempo, los combates son cada vez más tensos.

veces, en cualquier campaña, tendremos que repetir más de un combate hasta dar con la estrategia ganadora para poder avanzar.

Entonces, ¿qué tal?

Lamentablemente, las campañas, sin ser malas, no están a la altura. Se ha cuidado una historia más o menos interesante, del tipo "se necesita héroe por invasión de los malos". En ella hay muchos elementos propios del rol, como el nivel de experiencia, acumulación de recursos, hechizos, objetos, tiendas para comprar cosas nuevas, etc., pero al final todo se reduce a una sucesión de combates, uno tras otro, contra infinidad de enemigos, por lo que a veces se hace un poco pesado. Quizá se podían haber buscado otras soluciones, como mapas más complejos, objetivos distintos al combate, o alternativas de acción.

En cualquier caso, el juego engancha, y mucho, desde el primer momento, y gustará tanto a los aficionados al rol como a estrategas más ortodoxos. Probablemente, su fuerza está en el multijugador (con un modo en el mismo ordenador, por turnos, además de los clásicos en red y en Internet), y la campaña no haya que considerarla más que como una fase de "entrenamiento". Un juego, en definitiva, profundo, adictivo, bien diseñado y espectacular.

L.E.C.

> **LA CAMPAÑA** PODÍA HABER SIDO ENRIQUECIDA CON OTROS ELEMENTOS, COMO MISIONES MÁS VARIADAS, DESARROLLOS ALTERNATIVOS, Y MAPAS MÁS COMPLEJOS E INTERACTIVOS

Toma nota

Muy adictivo y espectacular se convierte en una auténtica gozada.

LO BUENO:
- Su sistema de juego consigue enganchar desde el principio.
- Los combates son espectaculares.
- La variedad de razas y hechizos asegura la rejugabilidad.

LO MALO:
- La campaña puede ser monótona.
- Se podía haber incluido alguna escuela nueva de magia.
- No se han doblado las voces.

MODO INDIVIDUAL: 80

MODO MULTIJUGADOR: 85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Enfrentarse con otros **jugadores en los duelos es apasionante.**

SOLO:
Lo mejor: Lanzar un buen rayo contra el mago o una de sus criaturas.
Lo peor: Atascarse en un combate y no superarlo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Demostrar que no siempre lo mejor es un buen ataque.
Lo peor: Ir perdiendo y estar sin hechizos buenos.

ALTERNATIVAS

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
Combate por turnos, con tintes de rol, pero con una orientación diferente.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 75

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA
Rol en 3D, espectacular y adictivo, pero más arcade que «Etherlords II».
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 92

Ace Expansion Pack

EXPANSIÓN PARA IL-2 FORGOTTEN BATTLES

Más aviones sin cambiar de aires

Hay quien colecciona sellos, cómics y hasta dedales por fascículos. Aquí lo que tienes son aviones, –¿tantos hubo?–. «Ace Expansion Pack» nos trae un buen puñado de ellos y la oportunidad de ponerlos a prueba en una campaña online.

Esta primera expansión de «Forgotten Battles» no tiene una temática específica. Más bien, es una recopilación de aviones, campañas y escenarios, adaptados a una tecnología actualizada. En total, volamos en veintidos nuevos aviones, –treinta y uno contando con las variantes de cada modelo– y hay ocho más no pilotables. Tenemos cazas célebres como los americanos P-51 y P-38, el Spitfire británico o el Bf-110 alemán, y otros no tanto de diversas nacionalidades. Eso sí, no todos, –como los japoneses– están integrados dentro de la campaña, pues participaron en otros frentes.

No obstante, lo más llamativo para los aficionados, son rarezas como el Bf-109Z, o algunos de los primeros cazas a reacción, como el norteamericano YP-80 o las armas secretas de la Luftwaffe del final de la guerra.

Pero algunas de estas aeronaves han aparecido ya en parches gratuitos, por lo que la cuestión es si está justificado este nuevo producto.

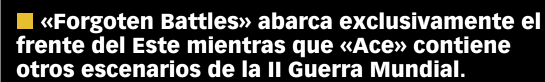
La respuesta es sí, pero con matices: su realización técnica es impecable, pero la tecnología de «IL-2» ha perdido impacto y las nuevas campañas, con las fuerzas húngaras o rumanas, siguen estando acotadas al escenario bélico del Este, –bastante explotado ya en la serie–.

Así pues, la expansión amplía las posibilidades de «Forgotten Battles», sobretodo de cara al juego multiusuario, para el que incluyen diez misiones cooperativas y, –lo mejor– la campaña online. Pero no es un título para "cambiar de aires", sino algo así como un aperitivo, aunque muy sabroso…

S.T.M

La referencia

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES



- **«Forgoten Battles» abarca exclusivamente el frente del Este mientras que «Ace» contiene otros escenarios de la II Guerra Mundial.**
- **«Ace» aporta aviones experimentales que no aparecían en el original «Forgotten Battles»**
- **La expansión incorpora una campaña online.**



Se incluyen rarezas de ambos bandos que volaron hacia el final de la guerra, como el Go-229 alemán.



Por primera vez en la serie, contamos con cazas occidentales emblemáticos como el P-38.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Radeon 9700 Pro 128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** (manual) **Inglés** (textos) **Nativos** (voces) Edad recomendada (PEGI): **+7** Estudio: **1C Maddox Games** Compañía: **Ubisoft** Distribuidor: **Ubisoft** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19,95 €** Página Web: ***www.il2sturmovik.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 1,4 GHZ** Ram: **512 MB** Disco Duro: **1,1 GB** Tarjeta 3D: **16 MB compatible con DirectX9** Módem: **56 Kbps**

Toma nota

Una expansión completa, pero sin apenas novedades de peso.

LO BUENO:
- Contiene interesantes aeronaves.
- Depura la calidad técnica del original.
- Nuevas campañas y escenarios.

LO MALO:
- Su tecnología ha perdido impacto.
- Se reitera en el frente del Este.
- Pocas misiones individuales por avión.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
72	83

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña online **inclina la balanza a favor del multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: Numerosos aviones y bien recreados.
Lo peor: Los mapas en Europa y el Pacífico no se integran en las campañas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar una campaña histórica.
Lo peor: Contiene pocas misiones independientes para el modo cooperativo.

Castle Strike

El difícil arte del asedio

Así que te ha costado construir tu fortaleza y te molesta que vengan y te la tiren de dos cañonazos, ¿no? Pues espérate a ver cómo consigues tirar la de tu enemigo. Catapultas, arietes, y paciencia, mucha paciencia…

Dentro del saturado género de la estrategia en tiempo real, el planteamiento de «Castle Strike» resulta a la vez completo y original. Y es que en este juego no sólo tenemos que encargarnos, como es habitual, de gestionar recursos y unidades, sino que también estamos al cargo de la construcción de nuestro castillo o fortaleza, desde sus cimientos hasta la última almen. Por supuesto, esto quiere decir que también tendremos que encargarnos de asediar y destruir los castillos y fortalezas enemigos.

Profundo y concienzudo

Nadie puede negarle a «Castle Strike» un riguroso y estricto sentido de lo que debe ser un juego de estrategia. Se puede decir que las unidades militares, de infantería, caballería, o máquinas de asedio, abundan y, lo que es más importante, tienen diversas utilidades. Vamos, que nadie va a ganar una partida si se dedica a realizar el caballero más gordo y metalizado "matalotodo" con el que arrasar al rival, sino que el que quiera alzarse con la victoria, deberá cuidar la variedad de su ejército para que sea bien efectivo.

Pero lo que está por ver es si tanta complicación funciona bien en un juego de estrategia en tiempo real. Nos explicamos: resulta enormemente complicado dirigir el ataque a un castillo si tenemos que maniobrar con las torres de asedio y las catapultas y las escaleras de mano, al mismo tiempo que tratamos de que nuestros arqueros fijen el blanco y la caballería no se obstine en ponerse siempre debajo de los sumideros de brea hirviendo.



La referencia



EMPIRES

- «Empires» abarca un período histórico bastante más largo que «Castle Strike».
- «Empires» ofrece la posibilidad de manejar unidades terrestres, aéreas y marítimas, mientras que «Castle Strike» sólo unidades terrestres.
- Ambos juegos están hechos en 3D y presentan un apartado gráfico sobresaliente.



Las vistas que tenemos en cualquier momento del juego, gracias al motor gráfico, son geniales.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz.** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Voces y Textos) ▶Edad Recomendada: **Sin calificación por edades** ▶Estudio: **Data Becker** ▶Compañía: **Data Becker** ▶Distribuidor: **Data Becker** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.castlestrike.com*** Página en castellano, ofrece información sobre unidades, edificios, tecnologías y naciones, con imágenes del juego. Visita prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de naciones: **3 (Francia, Inglaterra, Alemania)** ▶Número de unidades: **50** ▶Número de estructuras: **39** ▶Campañas: **3** ▶Multijugador: **Sí** ▶Número de jugadores: **2-4** ▶Modos multijugador: **3: Duelo a Muerte, Conquistar la Fortaleza, Capturar a la doncella** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**



La Guerra de los Cien Años…

LA CAMPAÑA deja patente el esfuerzo realizado por el estudio para conseguir una historia envolvente y muy trabajada: largas escenas cinemáticas hechas con el motor del juego y un guión que aparece cada dos por tres en la partida. Además, apreciamos cierta variedad en las misiones, que no consisten sólo en cosas como construir una base y destruir la del vecino.

LAS TRES NACIONES que manejamos –ingleses, franceses y alemanes–, tienen más similitudes que diferencias. Se distinguen por el aspecto y nombre de ciertos edificios (que al final tienen la misma utilidad), y en ciertas unidades especiales, como el arquero largo inglés o los soldados con espada a dos manos alemanes, ofreciendo diversas opciones tácticas.



En ocasiones no es fácil encontrar la perspectiva más útil para dirigir la lucha.



La interfaz para la producción de unidades y edificios es muy cómoda.



Construir nuestro propio castillo es una experiencia de lo más satisfactoria.



El asedio a una fortaleza es un desafío táctico de primera magnitud.

PROFUNDO Y COMPENSADO, AUNQUE EN DEMASIADAS OCASIONES RESULTA "INCÓMODO" A LA HORA DE PONERSE MANOS A LA OBRA

Es de agradecer, eso sí, la forma en que se ha diseñado la recolección de recursos, prácticamente controlada en todo por la IA, así como la interfaz unificada mediante la cual tenemos acceso desde el mismo panel a todos los edificios, unidades y tecnologías. Pero mucho nos tememos que lo uno no compensa a lo otro: el juego desborda. Y, por desgracia, a ello contribuye también en parte el apartado gráfico.

Bonito, pero poco eficaz

Las unidades, el entorno, los edificios… están impecablemente diseñados, y se pueden obtener deslumbrantes perspectivas (a la espalda de un arquero subido a una torre, por ejemplo). Lamentablemente, «Castle Strike» adolece del mismo problema que muchos otros juegos de estrategia en 3D: por muchas vueltas que le demos a la cámara, nunca encontramos un punto de vista que resulte "jugable" y cómodo. Además, el elevado número de unidades en liza obliga a alejar demasiado la cámara, con lo que se pierde buena parte de los detalles y todo se reduce a manchas lejanas de soldados, las más de las veces, irreconocibles.

Un título, en definitiva, que ha pretendido ofrecer demasiadas cosas y para ello ha alterado el delicadísimo equilibrio de la jugabilidad. Y es que, aunque algunos aún no se lo crean, la estrategia en tiempo real también tiene sus límites…

L.E.C.

Toma nota

Un buen juego, aunque un poco aparatoso a la hora de controlarlo.

LO BUENO:
- La calidad de su apartado gráfico.
- La variedad de unidades.
- El sistema de gestión de recursos.

LO MALO:
- A veces no resulta fácil tener una perspectiva global de lo que sucede.
- Dirigir un ataque puede convertirse en una pesadilla complicadísima.
- Las tres naciones seleccionables son demasiado parecidas entre si.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
70	72

ALTERNATIVAS

STRONGHOLD: CRUSADER
Otro juego de castillos, ambientado en la Edad Media, aunque con mucha más gestión de recursos.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 75

SPELLFORCE
Una alternativa de ambientación fantástica, que introduce en su jugabilidad elementos de rol.
▶Comentado en MM 108 ▶Puntuación: 90

X-Plane 7.0

La sensación de vuelo más real

Señores pasajeros, la simulación comercial más realista va a despegar. Su destino: la diversión. Cruzaremos océanos y montañas a lomos de los aviones más actuales, y se prevén ligeras turbulencias de emoción…

No hace mucho que repasábamos las bondades de la versión 6.0 de «X-Plane». Pese al poco tiempo transcurrido, no obstante, las novedades en esta entrega son abundantes y, lo que es más importante, incluye muchas de las mejoras que los usuarios de la anterior entrega pidieron a sus creadores. El resultado es un juego de un realismo sencillamente insuperable.

"Vivir" el vuelo

«X-Plane 7.0» ha obtenido de la Administración Federal de Aviación norteamericana un certificado oficial que lo reconoce como el mejor simulador de vuelo existente, y estos organismos no suelen regalar nada. Si algo le sobra a este juego es realismo, sobre todo en la física de vuelo, pero también en unas nubes volumétricas 3D que se mecen con el viento, en un planificador de rutas excelente o en una gestión magistral de los fallos de cabina. Cuando volamos con él, en fin, tenemos como nunca la sensación de pilotar un avión real.

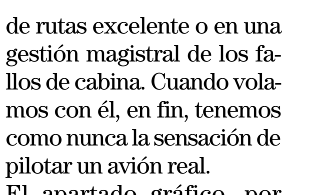
El apartado gráfico, por contra, no destaca del mismo modo. Introduce ciertas mejoras con respecto a la versión 6.0 y aunque el acabado del juego es correctísimo, no está a la altura de otros títulos del género, como «Flight Simulator 2004». La impresión que acaba dando es que sus desarrolladores se han empleado a fondo con el comportamiento de los aviones, pero sólo han esbozado el diseño de las naves, los paisajes o las instalaciones aeroportuarias. Un vistazo a las cabinas basta para comprobarlo. Por decirlo de alguna forma estéticamente «X-Plane 7.0» es un esque-

La referencia

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

- **En «X-Plane 7.0» priman los modelos y la sensación de vuelo por encima de la estética.**
- **Ambos juegos comparten una arquitectura enormemente abierta a ampliaciones.**
- **Nuestra referencia se presenta con un acabado general bastante más elaborado.**





Volar con «X-Plane 7.0» precisa un aprendizaje más largo que con otros simuladores parecidos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+ , Athlon XP 2500+** ▶RAM: **1GB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 128 MB, ATI Radeon 9200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad Recomendada (ADESE): **Todos los Públicos** ▶Estudio: **Laminar Research** ▶Compañía: **Sniper Entertainment** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1 (incluye juego original)** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Rec.: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.x-plane.com*** Imprescindible si quieres actualizar tu copia del juego con todo tipo de nuevos contenidos. Desgraciadamente, sólo está en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de aviones: **40** ▶Número de aeropuertos: **185** ▶Módulos de juego: **5 (Plane-Maker, World-Maker, Goodway, Airfoil-Maker, Briefer)** ▶Modos de juego: **2** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Editor de escenarios: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **384 MB** ▶Disco duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB (compatible OpenGL)** ▶Módem: **56 kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 64 MB (compatible OpenGL)** ▶Módem: **ADSL**



Trabajando el acero

PARA DISEÑAR UN AVIÓN o retocar uno existente se puede usar el módulo "Plane-Maker". Al principio, este editor asusta por su aspecto profesional pero si se empieza modificando naves ya acabadas, resulta más transparente. Modificar fuselaje, alas, tren de aterrizaje o cualquier otra característica es fácil y se pueden ver las modificaciones en tiempo real.

CONSTRUIDO EL AVIÓN, hay que probarlo en pleno vuelo y es aquí donde se puede apreciar la compleja interconexión de los diferentes módulos de este programa. Mediante un par de clicks de ratón, puedes pasar de la mesa de diseño a un escenario en donde someter a cualquier "tropelía" climatológica o de funcionamiento al aparato recién "rediseñado".



Las cabinas son casi espartanas en origen, aunque mejorables en Internet.



Volar sobre la superficie de Marte es una original posibilidad de este título.



La gran variedad de aviones es otro de los principales atractivos del juego.



Los retos que aporta el juego son originales pero no demasiado extensos.

«X-PLANE 7.0» REPRESENTA, SIN DUDA, EL SIMULADOR DE VUELO MÁS REALISTA QUE SE PUEDE ENCONTRAR HOY EN DÍA EN LAS TIENDAS

ma, una primera aproximación, e Internet es el medio para completar hasta el infinito las líneas maestras.

En pleno desarrollo

Desde la página web del juego, se pueden ampliar el número de aviones, de aeropuertos, intercambiar texturas, sonidos, paneles de instrumentación, rutas, etc. Incluso sin conexión, el programa también permite realizar mejoras a base de los editores incluidos (de perfiles alares, de aviones, de escenarios, de tiempo meteorológico y de rutas).

Esta sensación de estar ante un juego "sin acabar", aunque con enormes opciones de expansión, unida a una instalación y configuración poco automatizada y a un interfaz casi "de andar por casa" restan nota a un juego que por su tecnología y posibilidades de desarrollo merecería más. Pero valorado "tal y como" sale de la tienda, deja algo que desear, sobre todo si se compara con otros juegos similares de la competencia.

R.L.P.

ALTERNATIVAS

LOCK ON
Es ésta la más lograda simulación de aviones de combate modernos, con un soberbio acabado gráfico.
▶Comentado en MM 108 ▶Puntuación: 90

IL 2 FORGOTTEN BATTLES
Otra simulación de enorme realismo, que ofrece un poco más de jugabilidad y está más orientada al combate.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 94

Toma nota

Simulación de vuelo pura y dura, sin concesión alguna a la estética.

LO BUENO:
- ▲ La física de vuelo es excelente.
- ▲ Los variados cinco editores complementarios al juego.
- ▲ Las muchas posibilidades de ampliación y mejora enormes.

LO MALO:
- ▼ Curva de aprendizaje muy larga.
- ▼ Gráficamente, es mejorable.
- ▼ Cuenta con una instalación y un interfaz bastante poco intuitivos.

MODO INDIVIDUAL 78

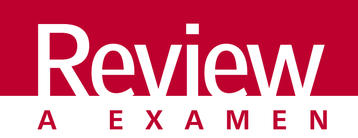
MODO MULTIJUGADOR 76

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La compleja jugabilidad de «X-Plane» **se aprecia mejor en solitario.**

SOLO:
Lo mejor: Los retos de bombero.
Lo peor: La gran facilidad con la que se acaban casi todas las misiones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Compartir con otro jugador la pista es toda una experiencia .
Lo peor: No poder hacer uso de las armas.



A EXAMEN

Schizm 2

Desafío para mentes atléticas

Tampoco es que sea imprescindible tener un doctorado "Magna Cum Laude" por la Universidad de Harvard para completar este juego, ni tener más paciencia que el santo Job pero, probablemente, ambas cualidades te ayuden…

Las aventuras gráficas son, desde que alguien las inventó, un tipo de juego que invita al jugador a "darle al coco" como la mejor gimnasia mental. «Schizm 2» lleva esta característica a sus últimas consecuencias, lo que en realidad es una lástima, puesto que un título como éste, que destaca por su gran calidad tecnológica y argumental, pierde gran parte de su atractivo precisamente por la exagerada dificultad de sus puzzles.

Tribus enfrentadas

El argumento de «Schizm 2» nos habla de dos clanes antagónicos que viven inmersos en una guerra desde hace siglos. Sen, nuestro protagonista, ha permanecido crionizado durante doscientos años en una estación espacial, acusado de ser el responsable de la guerra. Pero cuando consigue escapar, decide luchar por la restauración de la paz entre ambas tribus, para evitar su destrucción. La trama es compleja y bien desarrollada, gracias al encuentro con abundantes personajes que, eso sí, no son demasiado interactivos, puesto que en cuanto terminas de hablar con ellos desaparecen.

Técnicamente, «Schizm 2» es una de las aventuras 3D más avanzadas que hemos visto. Usa el motor Lithtech Júpiter, usado en juegos como «Tron 2.0», así que los escenarios gozan de unas texturas detalladísimas y todo tipo de efectos luminosos, con una libertad total de movimientos. La contrapartida es que se necesita una tarjeta potente para jugar con los detalles al máximo.

Otro de los aspectos destacables es el interfaz con que cuenta: es posible usar el teclado para desplazarse,



La referencia

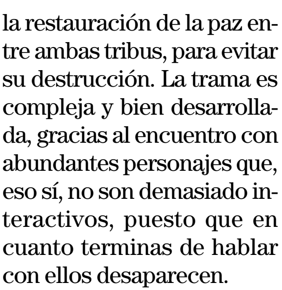
LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **Las trabajadas texturas 3D de «Schizm 2» son más detalladas que los fondos 2D de la referencia.**
- **El uso de objetos en «Schizm 2» es automático.**
- **Los personajes secundarios de «Schizm 2» salen en las escenas cinemáticas, y apenas participan.**



Casi todos los personajes aparecen sólo en los vídeos, y no se interactúa con ellos en el juego.





Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce FX 5900 Ultra 256 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **3+** ▶Estudio: **Detalion** ▶Editor: **The Adventure Company** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 €** ▶Página Web: ***schizm2.tacgames.com*** Página en inglés que incluye una descripción de la historia, de los personajes, un trailer, una demo y varios salvapantallas. Interesante, en fin, sólo si no dispones del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Vistas: **primera persona** ▶Número de personajes: **una docena** ▶Número de ambientes: **16** ▶Uso de objetos: **Automático** ▶Conversaciones: **Automáticas** ▶Interfaz: **Ratón o teclado** ▶Sonido 3D: **Sí** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1,6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 128 MB** ▶Módem: **No requiere**



Un vistazo a los rompecabezas

ALGUNOS PUZZLES de «Schizm 2» están basados en la colocación de piezas que se mueven unas con relación a otras. Por tanto, en la mayor parte de los casos, para resolverlos tienes que descubrir esa relación. En otros, tienes que descifrar las reglas que motivan cierto comportamiento de las plantas o los mecanismos, para utilizarlos en tu favor.

LA DIFICULTAD AUMENTA al tener que desplazarte a otra estancia para ver cómo evoluciona el puzzle, o por el extraño diseño de las máquinas alienígenas, que a veces impiden saber a lo que te enfrentas. Además, algunos acertijos se repiten, con algunas variaciones: hay varios laberintos, y tienes que reconstruir al menos tres puentes manipulando los pilares.


Ciertos escenarios precisarían de algunos elementos animados más.


Los puzzles son un poco artificiales. ¿Una planta con botones de colores?


A veces podemos hacer varias tareas al tiempo, lo que aligera la dificultad.


Los acertijos bloquean el escenario: hay que resolverlos para avanzar.

UNA AVENTURA GRÁFICA QUE HACE GALA DE UNA CALIDAD TÉCNICA UN TANTO INUSUAL EN LOS TÍTULOS DE SU GÉNERO

pero es más cómodo emplear sólo el ratón. Cuando tenemos cerca un objeto manipulable, aparece una pequeña flecha en el cursor que te guía hasta su ubicación, una gran idea que evita que tengas que registrar todo el escenario. Por desgracia, aunque es posible recoger objetos, éstos se usan automáticamente, y como las conversaciones también son automáticas, el resultado es que la participación del jugador se reduce a resolver los puzzles que se le plantean. Y aquí es donde se plantea el problema…

Dificultad al límite

Al contrario de lo que sucede en otro juegos de este género, en «Schizm 2» no obtenemos pistas para resolver los puzzles. Como además muchos de estos rompecabezas exigen complejos cálculos matemáticos o razonamientos igualmente complicados, el resultado es que podemos tardar varias horas en completar uno sólo de estos puzzles, y eso si somos lo suficientemente avispados para descubrir cómo funcionan, que no es tan fácil… Una lástima, en fin, puesto que restringe demasiado el público al que puede interesar este juego. Por este motivo, por esa elevada dificultad, acaba resultando un título más indicado para los aficionados más veteranos, siempre y cuando, eso sí, además de neuronas entrenadas, tengan buenas dosis de paciencia.

J.A.P.

■ **ALTERNATIVAS**

URU: AGES BEYOND MYST
El mismo planteamiento que «Schizm 2», pero con puzzles más sencillos y mucho mejor documentados.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 87

SYBERIA 2
Es la mejor prueba de que una buena aventura gráfica no necesita desafíos matemáticos para hacer pensar.
▶Comentado en MM 111 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Un prometedor título, lastrado por tantos puzzles complejísimos.

LO BUENO:
- ▲ Espectacular motor 3D, muy bien adaptado al estilo aventurero.
- ▲ Original y atractivo diseño de las naves y los entornos alienígenas.

LO MALO:
- ▼ Los puzzles son demasiado difíciles y apenas se ofrecen pistas.
- ▼ Escasa interacción con el entorno.
- ▼ Se ha desaprovechado el uso de objetos y los diálogos.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Pool Paradise

Maestría con los tacos

Algunos estudios se especializan en un género. Y algunos "genios locos", como Archer McLean, se dedican a hacer siempre el mismo y especialísimo tipo de juegos. Sí, piensa en el billar y acertarás. Te presentamos su último proyecto.

No son muchos pero, afortunadamente para los aficionados al billar, de vez en cuando aparece en el mercado algún simulador de este apasionante deporte en donde habilidad, estrategia y un toque de física y geometría se convierten en los aliados imprescindibles del jugador para dominar las bolas sobre el tapete.
Y, curiosamente, o no, muchos de estos juegos, de unos años acá, han tenido el mismo responsable: Archer McLean. «Pool Paradise» es su última contribución a la "causa", y está marcado en su diseño por las líneas maestras que han hecho de McLean todo un mito en tan particular subgénero.

Siguiendo el camino

De nuevo, Archer McLean ha recurrido a su viejo amigo Jimmy White como sponsor de uno de sus juegos. «Pool Paradise», además de contar con la asesoría "deportiva" de White para potenciar el realismo de la simulación, y la experiencia de McLean para crear un juego que sea accesible a todos y no se limite al billar más clásico, ofrece todo aquello con que están familiarizados los aficionados a estos títulos: diversas reglas de competición, billar de fantasía, posibilidad de adquirir nuevos tacos, minijuegos para romper el ritmo de juego, etc. Una suma, en fin, de elementos para conseguir un juego variado, atractivo y que no caiga fácilmente en la rutina.
Si hay algo que ha avanzado significativamente sobre otros títulos de McLean en «Pool Paradise» es su simulación física, casi perfecta, y la tecnología, que permite observar, por ejemplo, con todo lujo de detalles (si

La referencia



JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

- **La física y la IA están más depuradas y son más precisas en «Pool Paradise» que en la referencia.**
- **El control era más intuitivo en «Cueball World».**
- **«Pool Paradise» exige más con el hardware, pero sus resultados también son más espectaculares.**



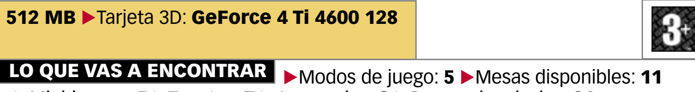
Técnicamente es brillante y no sólo la simulación: Su motor gráfico consigue verdaderas diabluras.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **No aplicable**

3+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador deportivo** ▶Idioma: **Español** ▶Edad Recomendada (PEGI): **3+** ▶Estudio: **Awesome** ▶Editor: **Ignition** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1 CD** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19,95 €** ▶Página web: ***www.awesome.co.uk*** De lo más sosa, por lo que te puedes ahorrar la visita sin ningún problema. Y en la del editor tampoco mejora mucho la cosa…



LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **5** ▶Mesas disponibles: **11** ▶Mini-juegos: **5** ▶Tapetes: **7** ▶Accesorios: **2** ▶Personajes rivales: **31** ▶Tacos disponibles: **7** ▶Reglas de competición: **12 modalidades** ▶Cámaras: **8** ▶Tienda para comprar accesorios

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 264 MB** ▶Conexión: **No aplicable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1.5 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **No aplicable**



Juegos para todos

JUEGOS ALTERNATIVOS también incluye «Pool Paradise». No son sólo de las múltiples modalidades de billar disponibles, sino varios "mini-juegos", modalidades de fantasía como los dardos o el skeepool (una combinación de pinball con billar), accesibles tras obtener cierta cantidad de dinero en las competiciones, y que podemos desbloquear en la "tienda" del juego.

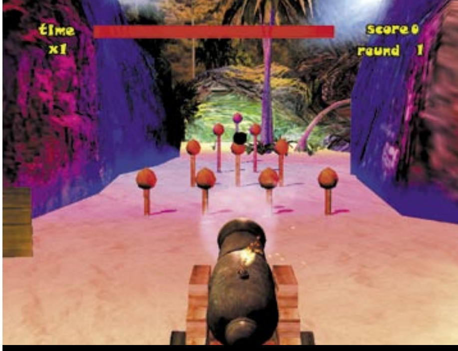
DROPZONE, un juego clásico de los ocho bit, obra de MacLean, también aparece en él en forma de máquina recreativa, siendo quizá el más llamativo y destacable, y un extra habitual en los juegos anteriores de McLean. Para los que no lo conozcáis, os contamos que es un matamarcianos puro, que hace 20 años causó furor en las salas recreativas y en los micros domésticos.



El escenario principal del juego es esta idílica isla. ¿Jugamos al billar?



Como en otros títulos de McLean, sólo vemos las manos de los rivales.



Algunos de los mini-juegos son de lo más sorprendentes, como éste mismo.



El billar en mesas estrambóticas, es todo un reto para jugadores veteranos.

SU SIMULACIÓN FÍSICA Y SU IA SON BRILLANTES, CONFORMANDO, EN CONJUNTO, UN JUEGO DE BILLAR REALMENTE INTERESANTE

cuentas con una tarjeta gráfica bastante potente, también es cierto), reflejos en la superficie de las bolas.

Casi más modos… que bolas en juego

Las modalidades de juego cubren todas las opciones posibles: "bola 9, bola 8, bola 15, snooker, "trickshots", etc., así que resulta casi imposible no hallar algo te guste. Por otro lado, la IA también es excelente. Los rivales controlados por el ordenador, van de lo más novato a una maestría absoluta, así que no será complicado encontrar uno a tu altura.

Pero donde, extrañamente, «Pool Paradise» parece perder puntos frente a juegos anteriores de McLean es en el sistema de control, bastante parecido a estos títulos pasados, y basado en un interfaz de ratón, y la precisión del mismo. No está mal, pero no es tan sobresaliente como se podía esperar. Asimismo, se echa en falta un sistema de ayudas algo más intuitivo para los menos avezados en estas lides, y quizá un tutorial que enseñara a realizar cierto tipo de tiros con efecto.

Eso sí, con todo lo que ofrece «Pool Paradise», y su más que atractivo precio, es un título que, si te gusta el billar, deberías probar, puesto que difícilmente te vas a aburrir con él. Y aunque no sea el mejor con el que hemos llegado a jugar, es muy completo y muy bueno en su simulación.

F.D.L.

Toma nota

Bueno en su conjunto pero flojea en detalles de jugabilidad y control.

LO BUENO:
- Gran variedad de competiciones.
- Técnicamente, insuperable, sobre todo en su simulación física e IA.
- No es fácil de dominar, pero se adapta bien al nivel del jugador.

LO MALO:
- Debería haberse depurado más en su control y en las ayudas a novatos.
- Derrotar a los rivales con mejor IA es prácticamente imposible.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE

ALTERNATIVAS

VIRTUAL POOL II
Variedad de modalidades de billar, bastante jugable y divertido, y además, apto para todos los públicos.
▶Comentado en MM 36 ▶Puntuación: 87

WORLD CHAMP. SNOOKER
Exclusivamente dedicado a la modalidad de billar más popular en Inglaterra, una simulación muy buena.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 70

Athena Sword

EXPANSIÓN DE RAINBOW SIX 3: RAVENSHIELD

La lucha prosigue

Si pensabas que habías acabado con Gutiérrez y sus secuaces, estabas muy equivocado. Este "castizo" villano vuelve a hacer de las suyas, así que no te relajes mucho y prepárate para entrar nuevamente en combate.

La primera expansión oficial del aclamado «Rainbow Six 3: Raven Shield» tiene su punto de partida justo donde éste finalizó: Gutiérrez está en la cárcel gracias a la eficacia de tu equipo, aunque en seguida podemos comprobar que el líder de los terroristas sigue manejando los hilos de la organización desde la prisión.

Bajo este telón de fondo, «Athena Sword» ofrece un buen puñado de características y opciones suculentas para todo "fan" de la acción táctica, con ocho nuevas misiones en campaña, cinco nuevos niveles para multijugador, que se complementan con tres nuevos modos de juego, y todo ello complementado con tres misiones clásicas del original rediseñadas y adaptadas a las nuevas tecnologías.

Llama la atención el hecho de que «Athena Sword» mejora al original en el diseño de los niveles, más amplios y con todo tipo de situaciones, tanto a campo abierto como en interiores, con enfrentamientos a corta y larga distancia, siendo la variedad la nota dominante.

La referencia

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD



- **«Athena Sword» mejora y amplía con nuevas misiones y opciones lo que ofrece el original.**
- **El diseño de los niveles es bastante parejo en lo que se refiere a calidad, aunque en cierta medida, se han mejorado en «Athena Sword».**
- **Tecnológicamente, apenas se puede hablar de diferencias entre ambos productos.**



Los nuevos escenarios multijugador ofrecen tres nuevos modos de juego y son divertidísimos.

La planificación de cada misión apenas ha sido modificada, pero tampoco hacía falta dada su facilidad de uso y su versatilidad. Por el contrario, un apartado tan importante como la IA apenas ha sufrido una leve mejoría: se nota que los enemigos han ganado en decisión y atrevimiento, pero hay situaciones en las que la IA falla estrepitosamente, desluciendo el resto de aspectos del juego. Afortunadamente, el completísimo modo multijugador consigue paliar en gran medida esta deficiencia, convirtiéndose en una más que seria alternativa al modo individual.

J.M.H.



Aunque se aprecia más cuidada que en el original, la IA de los personajes no está exenta de fallos.

Toma nota

Una buena expansión, pero con pocas mejoras en la jugabilidad.

LO BUENO:
- El acertado diseño de los escenarios en las nuevas misiones.
- Las adiciones son importantes.
- El eficaz interfaz de planificación.

LO MALO:
- La IA continúa sin estar depurada.
- Tecnológicamente, apenas ha variado respecto del original.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
78	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los nuevos modos de juego **hacen más robusto al multijugador.**

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Acabar de una vez con el malo Gutiérrez. **Lo peor:** En algunos momentos de la misión la IA puede jugártela.	**Lo mejor:** La inteligencia humana es, en cualquier caso, mejor que la IA. **Lo peor:** Que los otros jugadores no hagan caso.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz** RAM: **768 MB, 1 GB** T. 3D: **GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (Textos y voces) Edad (PEGI): **16+** Estudio: **Red Storm Entertainment** Compañía: **Ubi Soft** Distr.: **Ubi Soft** CDs: **2** Lanzamiento: **Ya disponible** PVP: **19,95 €** Web: ***www.ravenshield.com/athenasword.php***
Interesante Web con un completísimo apartado de comunidad y diversos apartados de "modding".

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB compatible DirectX 8.1** Módem: **56,6 Kbps**

Las Hordas de la Infraoscuridad

EXPANSIÓN PARA NEVERWINTER NIGHTS

Un añadido de lujo

¡Enhorabuena, intrépido aventurero! Has sido elegido para liberar la muy noble y leal ciudad de Aguas Profundas, de la amenaza de los elfos Drow. Ve afilando tu mejor espada. Y antes de que lo preguntes, el miedo no es una opción…



Se trata de la segunda expansión para «Neverwinter Nights», uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, y está enfocada principalmente a mejorar la experiencia de juego en solitario, que para algunos era un punto negro en el haber del juego original.

La clave es una historia más interesante incluso que las del original y la primera expansión, emocionante, y ambientada en Aguas Profundas, Bajomontaña y la Infraoscuridad de los temidos Drow. O sea, ni más ni menos que en los parajes más conocidos, atractivos y peligrosos para cualquier aventurero de los Reinos Olvidados. El segundo añadido importante es que el nivel de experiencia máximo de los aventureros aumenta hasta el 40, elemento que potencia la continuidad de «Neverwinter Nights».

Además, se incluyen en el paquete seis nuevas clases de prestigio, nuevos elementos de construcción para los directores de juego y creadores de módulos, más subsistemas de guiones, nuevos retratos, conjuros, etc. En resumen: la maestría en la realización de la trama de la historia y la increíble experiencia que ofrece ya justifican por si solos el precio del pack, y lo único que se echa de menos es que la aventura estuviese mejor ajustada para utilizarse en multijugador. Pero incluso si sólo vas a ser director de juego, tendrás novedades más que suficientes en la expansión, por lo que es una cita obligada para cualquiera de los numerosísimos jugadores del «Neverwinter Nights» original.

M.J.C.

La referencia

NEVERWINTER NIGHTS



- **«Las Hordas» amplía el nivel de experiencia a 40, aumentando las posibilidades del original.**



- **Comparten motor gráfico, aunque en la expansión trae nuevos elementos escenográficos.**
- **El nivel de dificultad es altísimo, convirtiéndolo en todo un reto para jugadores expertos.**



A los Drow les ha tocado el papel de ser los grandes enemigos en esta estupenda historia.



Esta expansión ofrece una enorme dificultad y coloca al jugador al límite. Novatos, abstenerse.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 Ultra 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (textos) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Bioware** ▶Compañía: **Bioware** ▶Distribuidor: **Atari** ▶CDs: **1** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 €** ▶Página Web: ***nwn.bioware.com/underdark/*** Mucho y muy interesante contenido, aunque en inglés: foros, parches, descripción de monstruos y parajes, etc.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **PIII 1,3 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

Toma nota

La mejor expansión para «NWN», pero sólo para jugadores pacientes.

LO BUENO:
- El atractivo de todos sus escenarios.
- La trepidante historia, con sorprendentes giros argumentales.

LO MALO:
- No está pensado para multijugador.
- Los que tengan poca experiencia sufrirán de lo lindo para terminarlo.

INDIVIDUAL 88

MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

EL modo multijugador **es demasiado lento para resultar práctico.**

SOLO:
Lo mejor: Disfrutar de su estupenda historia.
Lo peor: Algunas clases de personajes se encuentran en desventaja.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Resulta más asequible en lo que a dificultad se refiere.
Lo peor: Nos arriesgamos a perder objetos valiosos.

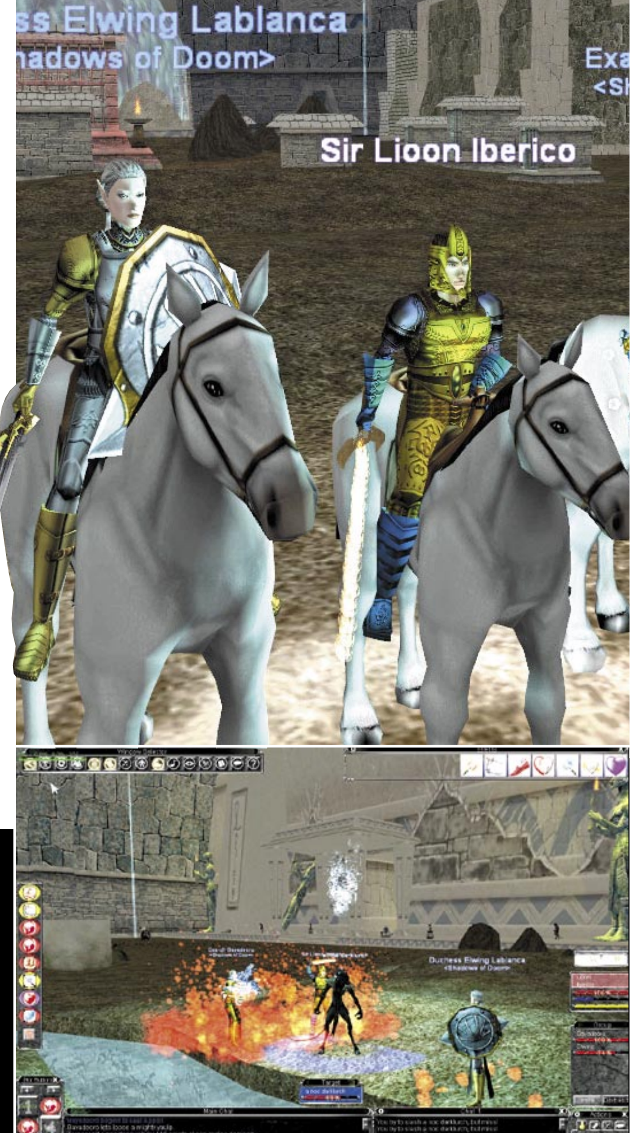

A EXAMEN

Gates of Discord

EXPANSIÓN PARA EVERQUEST

Broche de oro al rol más veterano

La presente, se perfila como la expansión que pone punto y final al incombustible EverQuest, antes de la salida de su segunda parte. Y lo hace con interesantes novedades, pero eso sí, enfocadas casi todas al jugador de altísimo nivel…



Las nuevas zonas por las que jugaremos están ambientadas y mimadas con gran esmero y cuidado.

Son ya cinco años los que lleva este juego de rol entre nosotros y para celebrarlo SOE lanza «Gates of Discord», casi con toda seguridad, su última expansión.

A las 14 clases anteriores, le añade una nueva clase, los Berserker, que son guerreros, aunque con menos habilidades de defensa; por contra, hacen más daño con armas a dos manos, siendo una buena elección para el juego en equipo. Teniendo en cuenta que hoy en día es más sencillo que nunca hacer crecer a un personaje recién creado, nadie tiene por qué tener reparo alguno en crear un berserker, ya que en menos de dos meses éste podrá alcanzar un nivel más que considerable.

Pero el punto fuerte de esta expansión son las 20 nuevas zonas, diseñadas, eso sí, para jugadores con un nivel por encima de 50; más aún: sin un buen grupo de jugadores nivel 65, poca cosa se puede hacer. Esta limitación ha sido constante en el universo «EverQuest», debido a lo increíblemente exigente que llega a ser este juego en el nivel más alto. Estas nuevas zonas presentan nuevos enemigos que pondrán a cualquier grupo de viajeros al límite, tanto por la dificultad para acabar con ellos, como por los objetos y recompensas que se consiguen al hacerlo.

Sumadle a todo las 100 nuevas habilidades para mejorar a los personajes. Para ganarlas no tendremos más que hacer experiencia a la vieja usanza, creando un grupo completo con las clases esenciales, si bien en «Gates of Discord», Paladines y Caballeros Oscuros lo tienen más difícil, pues se han potenciado otras que hacen su trabajo mejor.

Por todo, esta ultimísima vuelta de tuerca de «EverQuest», convencerá a los jugadores más exigentes, aunque para los que estén empezando no les supondrá ninguna maravilla por la clara limitación de nivel.

I.H.J.

La referencia

EVERQUEST

- «Gates of Discord» es la última expansión de nuestra referencia e incorpora, junto con las anteriores expansiones, nuevos territorios.
- Esta expansión ofrece nuevos personajes y zonas y tecnológicamente es igual que el original.
- «Gates of Discord» añade la clase de personaje “Berserker” a las 14 anteriores de «Everquest».



Si jugamos con la clase Berserker estaremos solos casi siempre ya que hay pocos novatos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.6 GHz HT** ▶RAM: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9800 Pro 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶ Género: **Rol Online** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad: **+12** ▶Estudio: **Verano** ▶Editor: **SOE** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶CD's: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Rec.: **29,95 €** ▶Pág. web: ***www.everquest.com*** La información más completa sobre todas las expansiones del juego. Si piensas viajar al mundo de EverQuest, visitar esta web es imprescindible.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II a 400 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta gráfica: **16 MB** ▶Módem: **28.8K**

Toma nota

Imprescindible para los jugadores más avanzados de «EverQuest».

LO BUENO:
- Las 20 zonas nuevas a explorar.
- 100 nuevas habilidades para mejorar a los personajes.
- Los objetos de último nivel.

LO MALO:
- Se hace necesario un buen grupo de amigos para poder avanzar.
- Es excesivamente complicado para jugadores inexpertos.
- Tecnológicamente, no cambia nada.

MODO INDIVIDUAL: NO TIENE

MODO MULTIJUGADOR: 70

Harry Potter Quidditch: Copa Del Mundo

La magia del deporte

Ya no hace falta haber conseguido el título de mago en una prestigiosa escuela de magia como la de Harry Potter. Ahora podemos colarnos en la liga "Quidditch", el deporte con el que los magos rivales miden sus poderes.

Por si aún queda alguien que no conozca el universo de Harry Potter, cosa que dudamos, sinceramente, recordemos que el "Quidditch" es un deporte que mezcla otras disciplinas deportivas como el fútbol, el baloncesto o el rugby, pero… a bordo de escobas voladoras.
El juego nos invita a participar en la Copa del Mundo de este particular deporte y, como cabría esperar, todas las escuelas y personajes que aparecen en los libros están recreados en él, incluyendo al propio Harry, a sus profesores y amigos.

Sencillo y jugable

La sencillez de su control, en el que sólo maniobramos en un plano, pero no arriba o abajo, es una de las claves del juego y aunque le da cierta simplicidad, al tiempo lo hace apto incluso para los jugadores más jóvenes. Su principal inconveniente está en una cámara fija, colocada en una posición semi-cenital, que, en ocasiones, no ayuda mucho a la hora de seguir las acciones de juego.

Técnicamente es correcto, aunque no destaca especialmente en nada. Gráficos coloristas, texturas bien acabadas y una recreación de personajes, como Harry, reconocibles en todo momento, bastante buena, son algunas de sus bases. Los escenarios son variados, disponiendo de muchos campos distintos. Además, la gran cantidad de movimientos y técnicas especiales a la hora de realizar un juego estratégico, dan variedad y dinamismo al juego, aunque, claro, su sencillez, a la larga, lo hace algo repetitivo.

J.F.G.



La referencia

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



- **Ambos juegos se basan en las aventuras del personaje literario más popular de nuestros días.**
- **La referencia no es un juego deportivo, sino una aventura, en la que resolvemos puzzles, etc…**
- **Ambos títulos, dentro de géneros distintos, se dirigen principalmente a un público infantil.**

Efectos especiales y de luces están muy bien recreados, como en las pelis, y son muy variados.

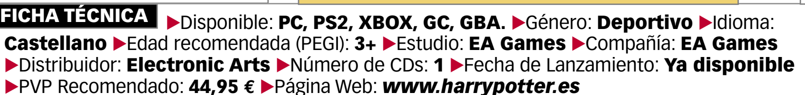


Excepto en las persecuciones de la "Snitch" la sensación de velocidad no esta bien conseguida.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon a 2,2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** Conexión: **ADSL**

3+



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, XBOX, GC, GBA.** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **EA Games** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **44,95 €** Página Web: ***www.harrypotter.es***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **550 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **56 Kbps**

Toma nota

Diversión y simplicidad a partes iguales, pero algo repetitivo.

LO BUENO:
- Técnicamente correcto en general.
- La abundancia de personajes de los libros, perfectamente reconocibles.

LO MALO:
- A la larga, resulta monótono.
- La dificultad, en ciertas ocasiones, puede acabar siendo excesiva.

INDIVIDUAL 68

MULTIJUGADOR 72

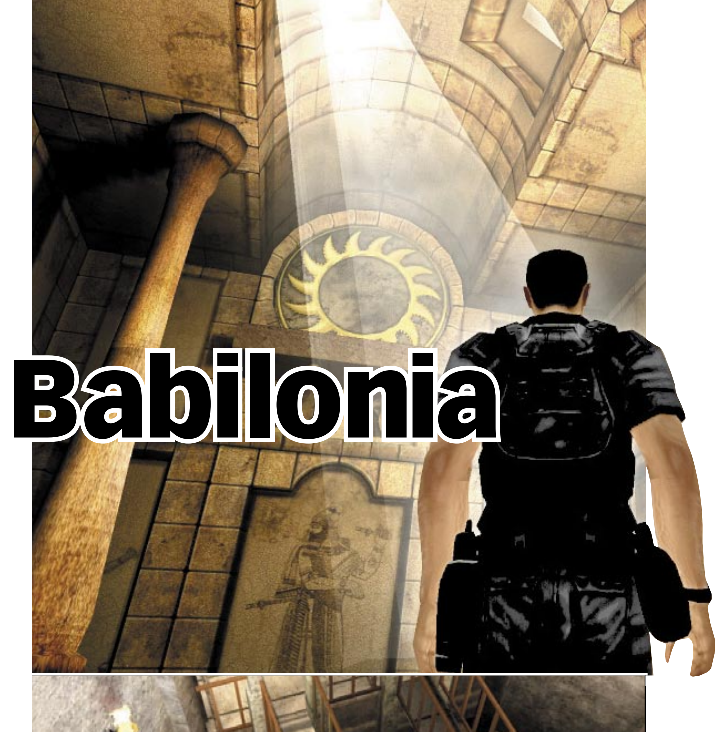
INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador es bastante más dinámico y divertido

SOLO:
Lo mejor: Competir contra las demás escuelas y equipos mundiales.
Lo peor: Acaba siendo monótono y poco variado.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las partidas uno contra uno.
Lo peor: Sólo pueden participar dos jugadores en el mismo ordenador.





Traitors Gate 2 Código Secreto: Babilonia

Puzzles, sólo puzzles

Superar las trampas de una pirámide perdida ha de ser irresistible para un agente secreto, pero seguro que James Bond nunca se ha quedado encerrado, golpeando todas las baldosas hasta ver cuál es la que abre la puerta.

Los aficionados a la aventura recordarán con cariño «Traitors Gate», una aventura gráfica que batió récords y marcó un antes y un después en su género. Esta segunda parte no sólo no tiene nada que ver con ella en ambientación y argumento, sino que tampoco conserva nada de su encanto ni de su calidad técnica.

«Traitors Gate 2», cuenta la historia de un agente secreto que tiene que infiltrarse en un templo para detener a un peligroso grupo terrorista. Desgraciadamente, este planteamiento no tiene continuidad en un desarrollo en el que no nos encontramos ni nuevos personajes, ni ninguna aportación de importancia al argumento.

Y si ya es grave que en una aventura el argumento flojee, mucho más lo es que los "puntos calientes", los lugares que debemos manipular para solucionar los puzzles, no sean detectables, porque el puntero del ratón no cambia al pasar sobre ellos. Por este motivo, nos vemos obligados a adivinar qué objetos son interactivos o no. Y como muchos puzzles se basan en pulsar baldosas o empujar columnas, el resultado es que terminamos "toqueteando" todo el escenario sin orden alguno.

La referencia

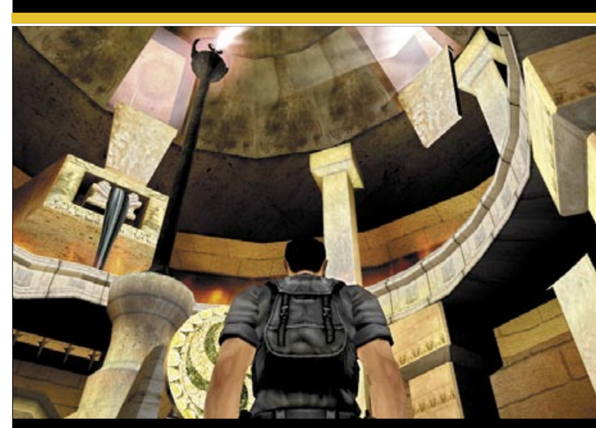
LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- «Traitors Gate 2» utiliza un motor 3D, frente a los fondos 2D de nuestra referencia.



- En «Traitors Gate 2» no aparecen diálogos ni tenemos que recoger demasiados objetos.
- Los puzzles mentales son casi inexistentes en «La Fuga de Monkey Island».



No se pueden cambiar los detalles gráficos, así que todo depende de la potencia del equipo...



Algunos acertijos están bien pensados y son divertidos, cuando descubres cómo resolverlos.

La crudeza de los puzzles tampoco ayuda: las pistas se obtienen aleatoriamente y, a menudo, no aclaran demasiado. Algunos acertijos se parecen demasiado entre sí, y no hay recompensa al resolverlos, con lo que el juego acaba volviéndose repetitivo. Con un poco más de ayuda en la interacción con el entorno, y unos puzzles más originales y variados, «Traitors Gate 2» podría haber sido una entretenida aventura. Pero, tal como se ha planteado, sólo llamará la atención de los fans más empedernidos del género, o de los que disfrutan resolviendo puzzles mentales, sin más adornos. Tú decides...

J.A.P.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 Ultra 256 MB** ▶Conexión: **No requiere**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (textos) ▶Edad (PEGI): **12+** ▶Estudio: **258 Productions** ▶Editor: **The Adventure Co.** ▶Distribuidor: **Virgin Int. España** ▶CDs: **1** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP rec.: **29,95 €** ▶Página Web: ***dreamcatcherinteractive.com/tac/traitors_gate2*** Prescindible. Mera descripción del juego, con imágenes y la demo...

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

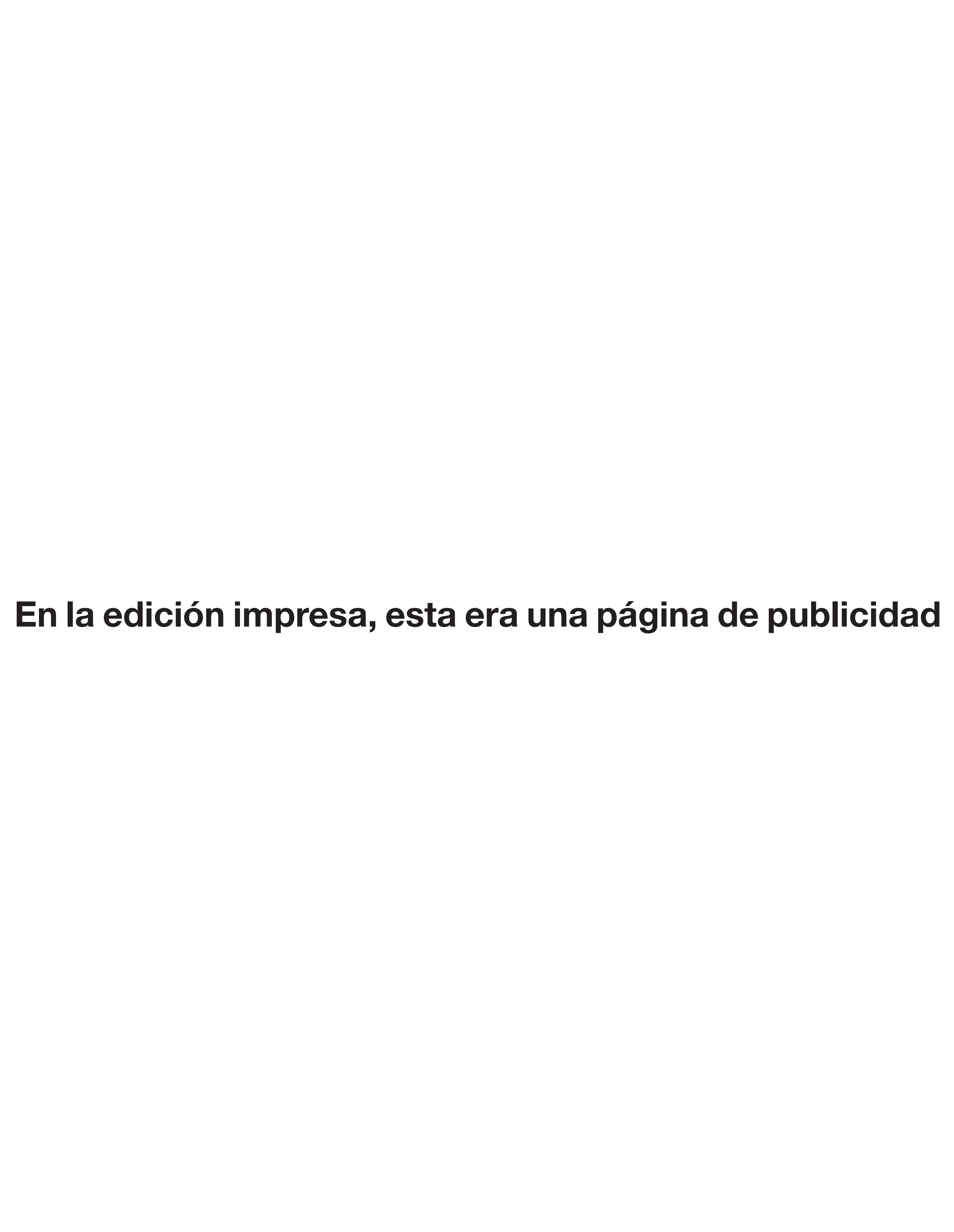
Una aventura poco intuitiva y algo frustante en algunos momentos.

LO BUENO:
- Como siempre, Virgin ha hecho un buen trabajo de traducción.
- Las texturas metálicas y los efectos de partículas son notables.

LO MALO:
- El juego se reduce a ofrecer una sucesión de puzzles.
- El incómodo interfaz no detecta los puntos calientes.
- Interminables pasillos entre salas.

MODO INDIVIDUAL: 55

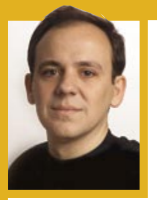
MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE



AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo, quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción



Jorge Portillo

Una buena estrategia

La estrella de las reediciones económicas de este mes ha de ser sin duda «Praetorians», uno de lo mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos que en esta nueva edición se convierte en imprescindible para todo aficionado al género que todavía no lo tuviera. No nos extraña nada que éste precisamente haya sido el título elegido por Pyro Studios para inaugurar su nueva Serie Oro, a la que damos la bienvenida al afortunadamente cada vez más poblado panorama de las "series baratas". Por supuesto, el mes también nos trae otras cuantas novedades de lo más interesantes, como la reedición de varios juegos clásicos de EA Sports o, especialmente, el retorno de dos juegos de velocidad bastante diferentes, pero ambos muy interesantes, cada uno es su peculiar estilo: «Offroad» y «King of the Road».



■ **Pocas veces controlar un caza militar ha sido tan sencillo y apasionante.**



EUROFIGHTER TYPHOON

Un simulador moderno

ANTES DECÍAMOS

«Eurofighter Typhoon» nace con la vocación de ser un simulador rompedor en muchos aspectos, y es que llama la atención confirmar que junto al habitual simulador de vuelo, Rage ha salpicado todo el conjunto con importantes dosis de estrategia y aventura: en este juego, liarse a destruir aviones a diestro siniestro no es el camino más recomendable. Técnicamente, el trabajo de Rage ha sido impecable, al menos en lo que se refiere al acabado gráfico, con un modelado perfecto de los cazas, con efectos luminosos realistas y un consumo de recursos muy aceptable. Eso sí, en algunos momentos, el control resulta excesivamente sencillo, y se echa de menos la posibilidad de pilotar alguna otra de las muchas naves que aparecen en el juego.

LA ANTIGUA NOTA: **85**

AHORA DECIMOS

Lo que nos encontramos al instalar «Typhoon» es un simulador de combate aéreo especialmente divertido, que incorpora un cierto carácter estratégico a cada partida, en la medida en que nos obliga a gestionar el personal que se ha destinado al escuadrón destacado en zona de conflicto. El desarrollo dinámico de la campaña también aporta un incentivo extra. Pero, sobre todo, «Eurofighter Typhoon» es un título accesible, ideal para aquellos que quieran abordar la simulación de combate aéreo moderno sin los obstáculos que implica la elección de otros títulos actuales, más realistas, pero también más complejos y complicados.

LA NUEVA NOTA: **78**

Infomanía — Actualizaciones en **www.virginplay.es**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **DID** ▶Compañía: **Rage** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶PVP recomendado: **7,95 €** ▶ELSPA: **+11**

Las próximas reediciones

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

UNA NUEVA EDICIÓN IRRESISTIBLE



Si aún te resistes a tener tu propia copia de «Allied Assault», EA ha decidido ponértelo difícil: a la edición Deluxe que te contamos en el número 108, se une ahora una nueva edición económica que, con sólo el juego, sale a la venta por unos módicos 19,95 €.

RALLY TROPHY

CAMPO A TRAVÉS



Los fans de los juegos de rallys disfrutarán con éste, de próxima aparición en la serie Titanium de Zeta-Games. Una combinación de conducción realista y arcade con un garaje de 11 coches, a través de 42 etapas repartidas por todo tipo de superficies.

LO MEJOR DEL MES



PRAETORIANS

Ave César: los que van a luchar regresan al campo de batalla

ANTES DECÍAMOS

El verdadero mérito de este juego radica en tomar elementos ya contrastados en múltiples juegos para combinarlos, de manera acertada, en un producto con una realización impecable y que, sobre todo, resulta tremendamente jugable y divertido.

La principal característica del sistema de juego de «Praetorians» es su agilidad, y para conseguirla, Pyro ha eliminado dos de los aspectos que más ralentizan la acción: la recolección de recursos y la construcción de estructuras y edificios. Lo único que tenemos que hacer es conquistar aldeas que a su vez nos proporcionan una cierta cantidad de unidades, con un sistema, además, mediante el cual sólo podemos crear a las unidades más poderosas empleando puntos que obtenemos ganando combates.

El resultado es un juego rápido, frenético en ocasiones, pero en el que sobre todo prima la habilidad estratégica. Recomendable para cualquier jugador e imprescindible para los aficionados al género.

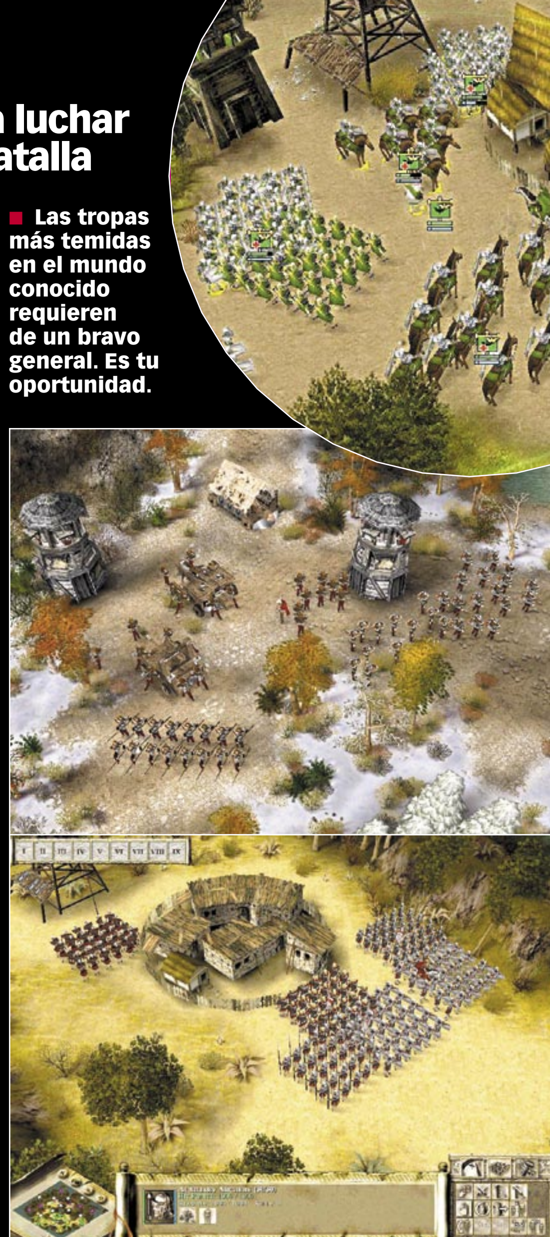
LA ANTIGUA NOTA: **95**

AHORA DECIMOS

«Praetorians» ha aguantado notablemente bien el paso del tiempo. Su sistema de juego continúa resultando bastante original, a pesar incluso de que desde su lanzamiento han sido bastantes los juegos que le han ido tomando "ideas prestadas". De hecho, son incluso muy pocos los títulos de estrategia actuales que resisten una comparación con «Praetorians» en cuando a agilidad y rapidez de juego.

Tecnológicamente, su motor gráfico tampoco acusa demasiado su edad. Aunque ya no resulta tan espectacular como cuando apareció, su calidad sigue haciendo de él una estupenda y vistosa opción estratégica. Probablemente, en lo que «Praetorians» peor ha sabido envejecer con el tiempo, es el del contenido, dado que desde su aparición, el juego no ha contado con expansión alguna, nuevas campañas, ni tan siquiera, nuevos mapas para el modo multijugador. Esto puede hacer que, a la larga, el juego se quede un poco corto; pero, por lo demás, este juego "made in Spain" sigue siendo un título imprescindible para cualquier aficionado a la estrategia.

LA NUEVA NOTA: **90**



■ **Las tropas más temidas en el mundo conocido requieren de un bravo general. Es tu oportunidad.**

Infomanía

Actualizaciones en **www.pyrostudios.com**

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (Textos y voces)** ▶Estudio: **Pyro** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶PVP recomendado: **19.95 €** ▶ADESE: **+13**

CARMAGEDDON
CONDUCCIÓN... TEMERARIA



Los más veteranos seguro que recordarán la polémica pero divertida serie de velocidad. Virgin Play nos pone ahora en bandeja la oportunidad de volver a disfrutar con ella, al relanzar «Carmageddon II: Carpocalypse Now» y «Carmageddon TDR 2000».

CONFLICT ZONE
ESTRATEGIA TRIDIMENSIONAL



«Conflict Zone», uno de los primeros títulos de estrategia en tiempo real en 3D, volverá dentro de poco a nuestros ordenadores de la mano de Ubi Soft y su línea Codegame. Se trata de un juego que destaca tanto por su realismo como por su original sistema de juego.

Series clásicas

ATARI	
Civilization III + Conquests	54.95€
Civilization III + Play the World	29.95€
Enter the Matrix	29,99€
CLASSIC ELECTRONIC ARTS	
Black & White + Creature Isla	24,95€
C&C Red Alert 2 + C&C Red Alert 2 Yuri´s Revenge	24,95€
Command & Conquer Renegade + Clive Barker´s Undying	24,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
MOH Allied Assault	19,95€
NBA Street Vol 2	29,95€
Need for Speed Porsche 2000 + Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL	24,95€
NHL 2003	19,95€
Shogun Total War + Shogun Mongol Invasion	24,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€
DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	9.95€
C&C Generals Deluxe Edition	49.95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Medal of Honor Allied Assault	49,95€
LEGENDS ELECTRONIC ARTS	
Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€
Star Wars: Starfighter	19.95€
ORO Y PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE	
Cycling Manager 2 Serie Oro	9.95€
Delta Force Land Warrior Serie Oro	9,95€
IL-2 Sturmovik	19,95€
FX PREMIUM FX INTERACTIVE	
3D Power Tank	9.95€
Comanche 4	19,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
La Trilogía Dragons Lair	9,95€
Morpheus	9.95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9.95€
Submarine Titans	9,95€
The Fallen	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9.95€
Traitor's Gate	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19.95€
XPLOSIVE PLANETA DE AGOSTINI	
Bust a Move	5,95€
Civilization: Call to Power	9,95€
Formula Karts	5,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1.942	6,95€
ESPECIALES PROEIN	
Commandos Edición Histórica	29,95€
VALUSOFT PROEIN	
100 + Great Games Volume 2	19,95€
202 Game Collection	19,95€
Burn & Go Professional	19,95€
Elite Forces Navy Seals II	19,95€
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95€
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95€
Elite Forces WWII Normandy	19,95€
Elite ForcesNavy Seals	19,95€
I Was an Atomic Mutant	19,95€
Las Vegas Casino Player's Collection	19,95€




■ Un juego de estrategia bélica que no ha envejecido del todo bien, pero que destaca por su sencillez.



WORLD WAR III BLACK GOLD

Retorno a la guerra

ANTES DECÍAMOS

El juego da en el clavo con la jugabilidad, al optar por reducir la importancia de la gestión de recursos para enfocar las decisiones del jugador al combate. Así, no hay grandes diferencias entre las unidades de los tres bandos y el petróleo es el único recurso a controlar. Estamos probablemente ante los más detallados escenarios 3D del género, que destaca además por el realismo de todas sus unidades militares. En definitiva, uno de los juegos de estrategia más asequibles para los no iniciados.

LA ANTIGUA NOTA: 75

AHORA DECIMOS

Las características técnicas de «WWIII: Black Gold», que en su momento resultaron espectaculares, han sido superadas ampliamente por juegos actuales, y es que ni sus escenarios ni sus unidades resultan hoy por hoy muy reseñables. Con todo, conserva intacta su jugabilidad, y a pesar de la sencillez de su manejo para los más veteranos, sigue resultando idóneo para aquellos que deseen introducirse en los caminos de la estrategia.

LA NUEVA NOTA: 72

Infomanía

Actualizaciones en www.zetamultimedia.com

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Castellano** (Textos y voces) ▶**Reality Pump** ▶**JoWooD** ▶**Zeta Games** ▶**8,58 €** ▶ELSPA: **+11**



OFFROAD

Arcade puro y divertido, sin más complicaciones



■ Carreras frenéticas en un título divertido, que huye de complejidades...

ANTES DECÍAMOS

Rage nos ofrece con «Offroad» una experiencia de conducción arcade al viejo estilo, pero adaptado a los tiempos que corren, con un estupendo motor y un acabado gráfico impresionante. Su secreto es una mezcla explosiva que con gran acierto combina diversión, jugabilidad y velocidad. Diversión, en fin, sin complicaciones.

LA ANTIGUA NOTA: 85

AHORA DECIMOS

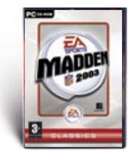
Las características más destacadas de «Offroad», su adictiva jugabilidad arcade y la enorme diversión que nos ofrece, han permanecido intactas con el paso del tiempo. En un momento en el que la tendencia del género parece ir en el sentido de simulaciones cada vez más y más realistas, resulta realmente refrescante la sencillez de control que nos ofrece. El motor gráfico, excepcional en su momento, resulta hoy en día suficientemente digno, en especial para un juego que lo que busca es entretener, sin complicaciones, y puestos a achacarle algún problema, hablaremos de la escasez de circuitos, apenas seis, así como de la imposibilidad de jugar en Internet. Los modos de juego a pantalla partida o en red para hasta seis jugadores son una alternativa muy válida, eso sí.

LA NUEVA NOTA: 81

Infomanía

Actualizaciones en www.virginplay.com

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **Rage** ▶Compañía: **Rage** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶PVP rec.: **7,95 €** ▶ELSPA: **+3**



MADDEN NFL 2003

Deporte en estado puro

ANTES DECÍAMOS

Esta versión es capaz tanto de conectar con los incondicionales de la serie como con los neófitos, gracias a sus niveles de dificultad, sus opciones de práctica, el entrenador automático, etc. La realización técnica es colosal por partida triple: gráficos perfectos, iluminación excelente y repeticiones cinematográficas... Una cita ineludible para los aficionados a este género.

LA ANTIGUA NOTA: 89

AHORA DECIMOS

Este juego de EA Sports sigue conservando toda la jugabilidad que le convirtió en uno de los mejores simuladores deportivos existentes en el momento de su aparición. Ésta -la jugabilidad-, es tan elevada que sortea incluso el tradicional inconveniente de esta longeva serie, que no es otro que el de la nula implantación que el fútbol americano tiene a este lado del Atlántico. Las opciones son tan abundantes y la ayuda tan completa que incluso aquellos que no conozcan las reglas de este deporte podrán disfrutar en seguida jugando con él. Además, la calidad de su motor gráfico se mantiene vigente, y si bien ya no está a la vanguardia de su género, soporta bien la comparación con juegos más recientes.

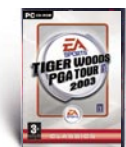
LA NUEVA NOTA: 80

■ Aunque jamás hayas jugado a este deporte, el título de EA te lo va a poner muy fácil para divertirte con el deporte rey en Estados Unidos.

Infomanía 3+

Actualizaciones en espana.ea.com

FICHA TÉCNICA ▶Genero: **Deportivo** ▶Idioma: **Inglés** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **EA Sports** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶PVP recomendado: **19,95 €** ▶PEGI: **+3**



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

El golf más económico…

ANTES DECÍAMOS

Esta nueva edición del simulador de golf promocionado por Tiger Woods es casi idéntica a su antecesora. Se trata pues de un juego muy completo, que aporta pocas novedades, pero que satisfará plenamente a los fans de este deporte, pues se trata del mejor exponente de su género. Además el juego utiliza un motor 3D en tiempo real que genera gráficos de gran calidad y permite infinitas perspectivas de cámara.

LA ANTIGUA NOTA: **70**

AHORA DECIMOS

No es el golf un deporte muy dado a revoluciones, así que es complicado que una simulación como ésta pierda vigencia en el poco tiempo transcurrido desde su aparición. Esto y su reducido precio son las principales bazas a favor de él. En su contra, que ya esta a la venta la edición 2004 del juego, superior a ésta técnicamente, pero, claro, también mucho más cara.

LA NUEVA NOTA: **70**



■ **De la mano del golfista más importante, un buen simulador, a un precio realmente irresistible.**

Infomanía 3+ Actualizaciones en **espana.ea.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Deportivo** ▶**Inglés** ▶**EA Sports** ▶**EA Sports** ▶**Electronic Arts** ▶**19,95 €** ▶PEGI: **+3**



■ **Un título a tener en cuenta… "teniendo en cuenta" lo escasos que son los juegos de camiones.**



KING OF THE ROAD

La carretera es tuya

ANTES DECÍAMOS

«King of the Road» no es una simulación en la que sólo hay que preocuparse de conducir un camión sin salirse de la carretera, sino que también hay que buscarse la vida, ganar dinero y, como objetivo último, crear una compañía de transportes que sea rentable. Técnicamente vehículos y escenarios son correctos, sin alardes, aunque, eso sí, el modo multijugador se queda algo corto sobre lo que cabría esperar.

LA ANTIGUA NOTA: **70**

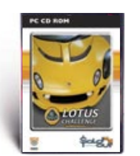
AHORA DECIMOS

La escasez de títulos similares han hecho que el valor de «King of the Road» haya aumentado con el tiempo. Sí, tecnológicamente está superado, y su multijugador es demasiado escaso, pero la variedad de opciones de su modo individual, y la libertad para elegir nuestro camino al volante del camión lo convierten en una oferta realmente original y muy interesante.

LA NUEVA NOTA: **78**

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.zetamultimedia.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Simulación** ▶**Castellano** (Textos y Voces) ▶**Softlab-NSK EJoWooD** ▶**ZetaGames** ▶**15,47 €** ▶PEGI: **+12**



LOTUS CHALLENGE

Coches de leyenda, para todos los bolsillos

ANTES DECÍAMOS

Hay ocasiones en las que su motor tecnológico y sus detalles nos sumergen de tal modo en la velocidad que acabamos creyéndonos montados sobre cuatro ruedas. Los modelos están fielmente diseñados, sin alejarse de lo que son los vehículos reales, y además disponemos de coches de todas las épicas, desde los más antiguos hasta los modelos de 2001.

LA ANTIGUA NOTA: **75**

AHORA DECIMOS

Los más aficionados al automovilismo agradecerán la oportunidad de conducir todos los vehículos históricos de la legendaria marca Lotus. Tecnológicamente, no obstante, la competencia es dura, y en el subgénero de la velocidad "realista", se ha quedado algo desfasado con respecto a los títulos más actuales.

LA NUEVA NOTA: **71**

Infomanía Actualizaciones en **www.virginplay.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Velocidad** ▶**Castellano** ▶**Kuju** ▶**Xicat** ▶**Virgin Play** ▶**7.95 €** ▶ELSPA: **+7**



■ **Un buen número de modelos de la legendaria marca nos espera en el garaje del estupendo «Lotus Challenge».**

Series clásicas

XTREME PROEIN	
Beach Life	17,95€
Soldier of Fortune 2	17.95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17.95€
Quake III	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17.95€
Cossacks Gold Edition	12.95€
SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
HI SCORE PUNTO SOFT	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
CODEGAME UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Down Town Run	5,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Grandia 2	5,95€
Largo Winch	5,95€
Midtown Maddness	9.95€
Morrowind Game of the Year	29,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Pánico Nuclear	9.95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9.95€
Will Rock	5,95€
WHITE LABEL VIRGIN PLAY	
Ford Racing 2	19,95€
Baldur's Gate	11,96€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11.95€
Salammbo	29,95€
EDICIÓN ESPECIAL/ COLECCIÓN VIRGIN PLAY	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II - Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
IWD Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
RPG Collection (Baldur's Gate II, Icewind Dale, Invicus)	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€
BEST SELLER VIVENDI	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth	14.95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lifes Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12.99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€
TITANIUM ZETA GAMES	
Aquanox	9.95€
Cultures II	9.95€
Etherlord	9,95€
Industry Giant II	9.95€
Kart 2002	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€



SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Jorge Portillo

Con tanta obra maestra de la acción como están apareciendo, cuesta trabajo seguir siendo fiel a la estrategia y al rol, pero aún así lo intento....

1. Caballeros de la Antigua República
2. Far Cry
3. Thrones & Patriots
4. Etherlords II
5. NWN: Las Hordas de la...

La lista negra

La Lista Negra sigue sin cambios un mes más. ¿Significará eso que las compañías no tienen tiempo para sacar juegos malos, porque están ocupadas preparando grandes títulos? Ojalá...

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

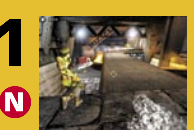
3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

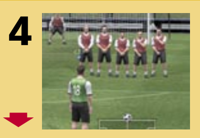
Los Recomendados

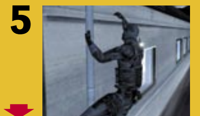
Este mes no hemos tenido muchas incorporaciones, algo natural, por otra parte, después de varios meses de bonanza, pero lo que llega es de lo mejorcito. Nada menos que una nueva entrega de la serie «Unreal Tournament» que, como era de esperar, supera a todas las anteriores y se establece como la nueva referencia de la acción multijugador. Y además «Painkiller», probablemente uno de los juegos de acción más divertidos y adictivos de los últimos tiempos.

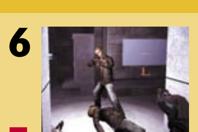
1 (N) 
Unreal Tournament 2004
▶COMENTADO EN MM 112 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una vez más, la última entrega de esta serie clásica llega para marcar el nivel de excelencia en cuanto a acción multijugador.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

2 (baja) 
Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El mejor juego de acción del momento nos ofrece una jugabilidad de infarto y un acabado técnico insuperable.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI

3 (N) 
Painkiller
▶COMENTADO EN MM 112 ▶PUNTUACIÓN: 90
Acción desenfrenada y sin ningún tipo de tregua es lo que te ofrece este juego que, además, es terroríficamente divertido.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PEOPLE CAN FLY/DREAMCATCHER

4 (baja) 
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

5 (baja) 
Splinter Cell Pandora Tomorrow
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
La vuelta de Sam Fisher se ha producido entre vítores en la redacción, por todas las novedades que incluye esta entrega.
▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI

6 (baja) 
Deus Ex: Invisible War
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 89
La acción y el rol se dan la mano en un juego que nos ofrece una libertad de acción como pocas veces habíamos visto.
▶ACCIÓN/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS

7 (baja) 
Syberia II
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
La segunda parte de «Syberia» viene a demostrar que las fórmulas clásicas de la aventura siguen funcionando bien.
▶AVENTURA ▶PC ▶MICROIDS

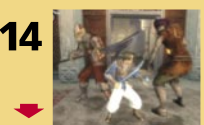
8 (baja) 
Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

9 = 
TOCA Race Driver 2
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
Tiene menos nombre que su "primo", el de los rallies, pero su calidad es insuperable, y su jugabilidad, total.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS

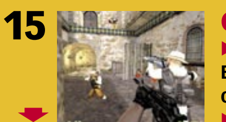
10 (baja) 
Caballeros de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.
▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

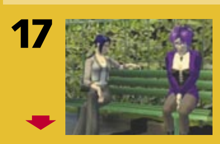
12 

SpellForce
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

13 

=

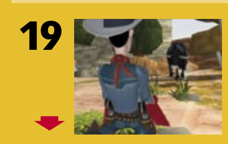
Armed & Dangerous
▶COMENTADO EN MM 109 ▶PUNTUACIÓN: 86
La acción directa y sin complicaciones se da la mano con un delirante argumento para formar un juego divertidísimo.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶PLANET MOON/LUCASARTS

14 

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

15 

Counter-Strike: Condition Zero
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 85
El clásico mod de «Half-Life» vuelve con más fuerza que nunca con esta revisión, renovada y mejorada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA

16 

Colin McRae Rally 04
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 87
La serie «Colin McRae» alcanza su punto más alto con esta nueva entrega, en la que se unen realismo y jugabilidad.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

17

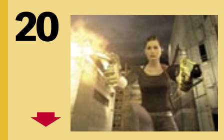
Broken Sword: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

18

Lock On: Air Combat Simulation
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90
Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBISOFT

19

The Westerner
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 92
Una aventura con todo el encanto y la jugabilidad de los clásicos del género, pero con un motor 3D espectacular.
▶AVENTURA ▶PC ▶REVISTRONIC

20 

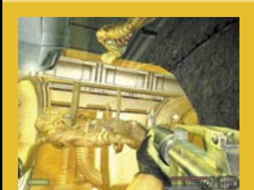
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

La referencia

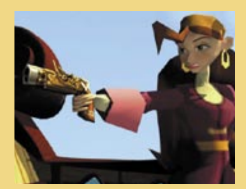
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



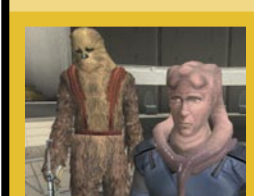
ESTRATEGIA
Empires
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.
▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



ACCIÓN
Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El más conseguido juego de acción hasta la fecha. Libertad de acción, una IA sobresaliente, una física extraordinaria y un nivel de interacción pocas veces visto.
▶PC ▶CRYTEK/UBISOFT



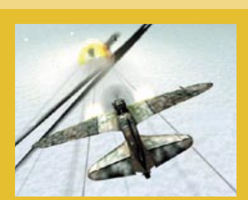
AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL
C. de la Antigua República
▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94
El universo Star Wars no consigue robarle el protagonismo a un sistema de juego brillante y completísimo, a la altura de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.
▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACIÓN
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS
Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.
▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Empires» lidera la lista un mes más, mientras «Warcraft III» vive una segunda juventud y vuelve a entrar «Praetorians».

1 = **Empires: Los Albores de la...**



32% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 106
- ▶PUNTUACIÓN: 96
- ▶PC
- ▶STAINLEES STEEL

2 = **Warcraft III Reino del Caos**
25% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 90
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC
- ▶BLIZZARD

3 ▲ **Rise of Nations**
19% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 102
- ▶PUNTUACIÓN: 98
- ▶PC
- ▶MICROSOFT

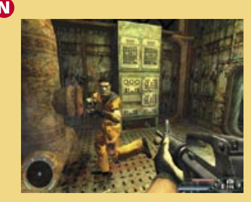
4 N **Praetorians**
15% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 98
- ▶PUNTUACIÓN: 95
- ▶PC
- ▶PYRO STUDIOS

5 ▼ **Commandos 3. Dest. Berlin**
9% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 105
- ▶PUNTUACIÓN: 94
- ▶PC
- ▶PYRO STUDIOS

Acción

Como era de esperar «Far Cry» toma el relevo a «Call of Duty» y por abajo vuelve a la lista el incombustible «Counter Strike».

1 N **Far Cry**



28 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 110
- ▶PUNTUACIÓN: 97
- ▶PC
- ▶CRYTEK/UBISOFT

2 ▼ **Call of Duty**
20 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 106
- ▶PUNTUACIÓN: 95
- ▶PC
- ▶INFINITY WARD

3 = **Max Payne 2**
18 % de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 106
- ▶PUNTUACIÓN: 95
- ▶PC, PS2
- ▶REMEDY/ROCKSTAR

4 = **Medal of Honor: Allied Assault**
18% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 85
- ▶PUNTUACIÓN: 98
- ▶PC
- ▶2015/EA

5 N **Counter Strike**
16% de las votaciones
- ▶PC
- ▶VERSIÓN NO EVALUADA EN MICROMANÍA

Aventuras

La saga «Syberia» tiene a sus dos títulos en la lista, y además, la segunda entra directamente al primer puesto.

1 N **Syberia II**



36% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 111
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶MICRÖIDS

2 ▼ **Broken Sword III**
32% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC, PS2, XBOX
- ▶REVOLUTION

3 N **Midnight Nowhere**
18% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 110
- ▶PUNTUACIÓN: 78
- ▶PC
- ▶SATURN+

4 ▼ **URU: Ages Beyond Myst**
7% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 106
- ▶PUNTUACIÓN: 87
- ▶PC
- ▶UBI SOFT

5 ▼ **Syberia**
7% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 92
- ▶PUNTUACIÓN: 85
- ▶PC
- ▶MICRÖIDS

Rol

Los seguidores de «Caballeros de la Antigua República» han reaccionado a tan extraña ausencia, ahora está primero.

1 N **Caballeros de la A. República**



37% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 108
- ▶PUNTUACIÓN: 94
- ▶PC, XBOX
- ▶LUCASARTS

2 ▼ **Neverwinter Nights**
23% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 91
- ▶PUNTUACIÓN: 92
- ▶PC
- ▶BIOWARE

3 N **El Templo del Mal Elemental**
15% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 90
- ▶PC
- ▶TROKIA GAMES/ATARI

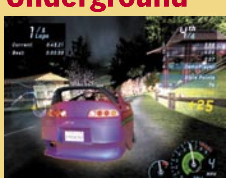
4 = **The Elder Sroll III: Morrowind**
14% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 89
- ▶PUNTUACIÓN: 82
- ▶PC
- ▶UBI SOFT

5 = **Dungeon Siege**
11% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 89
- ▶PUNTUACIÓN: 85
- ▶PC
- ▶GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

Velocidad

«Colin McRae 04» sustituye a su antecesor pero no logra atenuar la fiebre de las carreras «Underground» .

1 = **Need For Speed: Underground**



26% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 107
- ▶PUNTUACIÓN: 88
- ▶PC, PS2, XBOX, GC
- ▶EA GAMES

2 N **Colin McRae Rally 04**
24% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 110
- ▶PUNTUACIÓN: 87
- ▶PC, PS2, XBOX
- ▶CODEMASTERS

3 ▼ **Grand Prix 4**
21% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 91
- ▶PUNTUACIÓN: 93
- ▶PC
- ▶ATARI

4 ▼ **Rallisport Challenge**
18% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 97
- ▶PUNTUACIÓN: 70
- ▶PC
- ▶MICROSOFT

5 N **GTA Vice City**
10% de las votaciones
- ▶COMENTADO EN MM 101
- ▶PUNTUACIÓN: 94
- ▶PC, PS2
- ▶ROCKSTAR GAMES

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



«Cuando llego a casa a las tantas, me pongo en plan «Splinter Cell» para no ser detectado»

Moisés (Sevilla)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«Lock On» y «Forgotten Battles» siguen disputándose la hegemonía en el género. Ahora le toca a los reactores.

1 Lock On (sube)



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EAGLE DYNAMICS

2 IL-2:Forgotten Battles (baja)

29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 94
- PC

3 Flight Simulator 2004 (sube)

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROSOFT

4 X_Plane Flight Simulator 6 (baja)

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 81
- PC
- LAMINAR RESEARCH

5 Combat Flight Simulator 3 (=)

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

Deportivos

Sin novedad entre los deportivos, a la espera de «Euro 2004». «Pro Evolution Soccer 3» consolida su puesto en la tabla.

1 Pro Evolution Soccer 3 (=)



42 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 92
- PC, PS2
- KONAMI

2 FIFA 2004 (=)

31 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- EA SPORTS

3 Total Club Manager 2004 (sube)

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- EA SPORTS

4 Championship Manager 4 (baja)

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIGAMES

5 NBA Live 2004 (=)

3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 92
- PC, PS2, XBOX, GC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Civilization III** 60% de las votaciones
▶MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FIRAXIS

2 **Age of Empires** 22% de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

3 **Commandos** 18% de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS

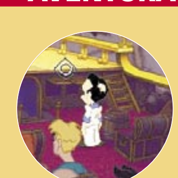
ACCIÓN

1 **Half-Life** 40% de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶VALVE

2 **M.o.H.: Allied Assault** 35% de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN 98 ▶PC ▶2015/EA

3 **Quake III: Arena** 25% de las votaciones ▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶ID SOFTWARE

AVENTURAS



1 **Monkey Island** 70% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

2 **Leisure Larry VII** 22% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

3 **Gabriel Knight III** 8% de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶SIERRA

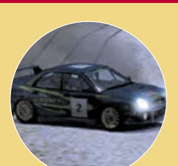
ROL

1 **Ultima VII** 45% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN

2 **Diablo II** 35% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶BLIZZARD

3 **Baldur's Gate II** 20% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 45% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 32% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

3 **Moto GP 2** 23% de las votaciones
▶MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC, PS2, XBOX ▶CLIMAX

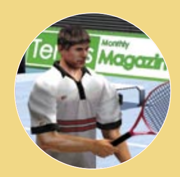
SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 36% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 **Flight Simulator 2002** 32% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

3 **Silent Hunter II** 22% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

DEPORTIVOS



1 **PC Fútbol 2001** 41% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

2 **Sensible Soccer** 36% de las votaciones
▶MM 62 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC, AMIGA ▶SENSIBLE SOFTWARE

3 **FIFA 2002** 23% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

LOS MEJORES DEL 2003

¡Ya tenemos ganadores!

Es muy probable que seas uno de los miles de lectores que con sus votos ha participado en la elección de los mejores juegos del año 2003. La última palabra, como siempre, la has tenido tú y, una vez más, sólo podemos agradecerte tu participación y la de quienes han permitido que se llegue a esta selección de auténticos números uno.

El pasado año ha entrado en la historia con los de las buenas cosechas, y es que en todos los géneros, sin excepción, hemos podido disfrutar de verdaderas maravillas que nos ocuparán aún mucho tiempo. Pero sobre todo, 2003 ha sido un año de cumplimientos. Prueba de ello, es que hemos visto aparecer nuevas entregas y esperadas continuaciones de series ya consagradas, como las de «Need For Speed», «Grand Theft Auto» o «Commandos 3», que culmina una trilogía irrepetible. Ha sido un año también para las reapariciones de grandes personajes, con Prince of Persia o Max Payne entre ellos. Nuesta expectativa ante otros juegos se ha debido, en cambio, por sus precedentes en otras plataformas, como es el caso de «Pro Evolution Soccer 3» o «Silent Hill 3».

LA ACCIÓN EN LA CUMBRE

Eso sí, el más votado, «Call of Duty», no tiene ningún antecesor, –aunque sí un referente, si recordamos que es de los creadores de «MoH. Allied Assault», el más votado el año anterior–. Su elección como "Juego del Año" evidencia el excelente estado de forma que vive la acción. Con respecto a la estrategia, este año nos ha dado también con «Empires» un nuevo referente para el género. No obstante, a lo largo de 2003 no sólo hemos visto consolidarse una clara evolución en los juegos de PC, sino que géneros como las aventuras, el rol y la simulación han resurgido para tomar directamente el pulso de la actualidad.

ESTRATEGIA

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

▶34% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: PYRO STUDIOS ▶COMENTADO EN MM: 105
▶PUNTUACIÓN: 94 ▶VERSIONES: PC

El juego de Pyro Studios llegó para culminar una de las más emblematicas series de la estrategia. Sin renunciar a su estilo único, en el que predomina el elemento táctico y el uso de las habilidades de cada soldado, ha dado a la saga mayor tensión y dramatismo, pero su contribución más importante ha sido el modo multijugador que sus seguidores demandaban.

Ganador

En «Commandos 3» tomamos parte en las batallas más decisivas para asestarle el golpe definitivo a las fuerzas del Tercer Reich.

FINALISTAS

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA EDAD MODERNA
▶27% de las votaciones
▶STAINLESS STEEL / ACTIVISION
▶MM 106 ▶96 ▶VERSIONES: PC

PRAETORIANS
▶13% de las votaciones
▶PYRO STUDIOS ▶MM 106 ▶ 94
▶VERSIONES: PC

ACCIÓN

CALL OF DUTY

▶45% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: INFINITY WARD / ACTIVISION ▶COMENTADO EN MM: 106 ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶VERSIONES: PC

Los apasionados del cine bélico pudieron vivir en primera persona algunas escenas de las batallas más célebres de la 2ª Guerra Mundial en «Call of Duty». Para el resto, ha sido sencillamente un juego de acción sensacional.



Ganador

Jugando a «Call of Duty» hemos podido sentirnos en plena batalla, al lado de otros camaradas, atrapados en una atmósfera de acción bélica muy realista y, por encima de todo, espectacular.

FINALISTAS

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
▶24% de las votaciones
▶REMEDY / ROCKSTAR / TAKE 2 ▶MM 106 ▶95 ▶PC, PS2, XBOX

GRAND THEFT AUTO VICE CITY
▶10% de las votaciones
▶ROCKSTAR / TAKE 2 ▶MM 101 ▶94 ▶PC, PS2

AVENTURA

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

▶49% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: 49 ▶COMENTADO EN MM: 106
▶PUNTUACIÓN: 95 ▶VERSIONES: PC

La aventura del Príncipe conjuga de manera magistral el misterio y la magia oriental de las historias de las Mil y Una Noches con el desarrollo de los plataformas clásicos.

Ganador

El control de nuestro personaje ha sido una de las claves en «Las Arenas del Tiempo», permitiéndonos realizar increíbles movimientos y dotando al juego de un dinamismo vertiginoso.

FINALISTAS

BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN
▶18% de las votaciones
▶REVOLUTION / THQ ▶MM 107 ▶90 ▶VERS. PC, PS2, XBOX

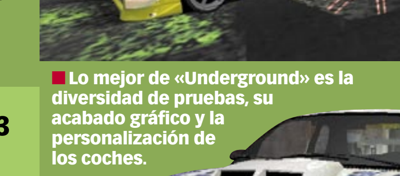
SILENT HILL 3
▶16% de las votaciones
▶KONAMI ▶MM 107 ▶89 ▶VERSIONES: PC, PS2

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

▶63% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: EA GAMES
▶COMENTADO EN MM: 107 ▶88
▶VERSIONES: PC, PS2, XBOX, GC

La serie «Need For Speed» ha sido sin duda una de las más populares entre los aficionados a la velocidad que buscaban una alternativa más arcade a las competiciones más realistas como la Fórmula-1 o el Rally. Y este capítulo, «Underground» ha desatado una verdadera fiebre por la creación y el coleccionismo de modelos exclusivos.



■ Lo mejor de «Underground» es la diversidad de pruebas, su acabado gráfico y la personalización de los coches.



FINALISTAS

COLIN MCRAE RALLY 3

▶21% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: CODEMASTERS
▶MM 101 ▶86 ▶ VERS. PC, PS2, XBOX

MOTO GP 2

▶10% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: CLIMAX / THQ
▶MM 102 ▶93 ▶VERSIONES: PC, XBOX

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

▶88% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: BIOWARE / LUCASARTS
▶COMENTADO EN MM: 108 ▶94
▶VERSIONES: PC, XBOX

Habíamos puesto nuestros ojos en «Galaxies», esperando tener un universo "Star Wars" con el que jugar a rol. Pero ha sido «Caballeros de la Antigua República» el título que lo ha bordado, gracias a un sistema de juego sencillo, asequible, y en definitiva, único en su género.



■ Tradicionalmente, el género de rol en PC ha tenido como referente el universo "D&D". Pero desde «Caballeros...» "Star Wars" parece tener el mismo potencial, una alternativa necesaria.

FINALISTA

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

▶12% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: TROIKA GAMES / ATARI
▶MM 107 ▶90 ▶VERSIONES: PC

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

▶45% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: MADDOX / UBISOFT
▶COMENTADO EN MM: 100
▶PUNTUACIÓN: 94 ▶VERSIONES: PC

Aunque se diseñó originalmente como una expansión de «IL-2 Sturmovik», acabó superando al original –que ya de por sí era el mejor–, gracias a incorporar una campaña dinámica. «Forgotten Battles» ha establecido toda una nueva cota de realismo y diversión.



■ El alto grado de realismo de «Forgotten Battles» no está reñido en absoluto con una diversión tremenda y con la amplitud de un simulador en el que podemos volar toda clase de aparatos.

FINALISTA

FLIGHT SIMULATOR 2004

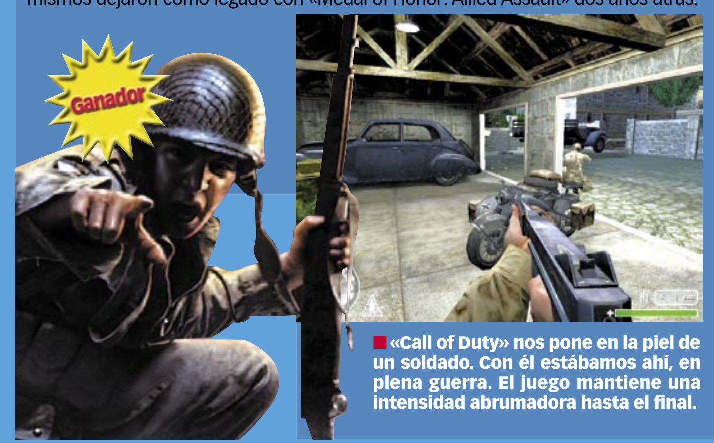
▶30% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: MICROSOFT
▶MM 103 ▶85 ▶VERSIONES: PC

JUEGO DEL AÑO

CALL OF DUTY

▶44% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: INFINITY WARD / ACTIVISION ▶COMENTADO EN MM: 106
▶PUNTUACIÓN: 95 ▶VERSIONES: PC

La trepidante acción bélica que nos ofrece «Call of Duty», su impresionante realismo y su excelente realización técnica ha conquistado el corazón de los aficionados, no solo a la acción sino a jugar en general: casi la mitad de los votos para el mejor título han ido dirigidas a éste. Infinity Ward ha sabido tomar el relevo que ellos mismos dejaron como legado con «Medal of Honor: Allied Assault» dos años atrás.



■ «Call of Duty» nos pone en la piel de un soldado. Con él estábamos ahí, en plena guerra. El juego mantiene una intensidad abrumadora hasta el final.

FINALISTAS

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

▶34% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: REMEDY / ROCKSTAR
▶MM 106 ▶ 95 ▶VERS. PC, PS2, XBOX

Su jugabilidad es elevadísima y muy adictiva, de eso no hay duda. Pero lo que ha hecho de éste un juego único ha sido, más bien, una presencia gráfica abrumadora, dramática y repleta de detalles junto con su elaborado guión.





PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

▶9% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: UBISOFT ▶MM 106 ▶95
▶VERSIONES: PC, PS2, XBOX, GC, GBA

Ha supuesto él regreso de uno de los personajes fundamentales en la historia del vídeojuego, y ha vuelto adaptándose a los nuevos tiempos con un juego vertiginoso, en el que descargar adrenalina por toneladas.

DEPORTIVOS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

▶43% de las votaciones
▶COMPAÑÍA: KONAMI
▶COMENTADO EN MM: 107 ▶92
▶VERSIONES: PC, PS2

El gran éxito de este título en otras plataformas presagiaba una buena acogida en PC, pero la respuesta de los aficionados ha superado todas las expectativas. Los virtuosos del fútbol valoran tanto el realismo como el gran sistema de control de «Pro Evolution Soccer 3» pese a no incluir los nombres oficiales de los clubs, jugadores, o estadios.



■ Para los aficionados al fútbol, era el gran esperado. Su realismo y espectacularidad llegó a disputarle el largo reinado a «FIFA».

FINALISTAS

FIFA FOOTBALL 2004

▶39% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: EA SPORTS
▶MM 106 ▶90
▶VERSIONES: PC, PS2, XBOX, GC, GBA

NBA LIVE 2004

▶11% de las votaciones.
▶COMPAÑÍA: EA SPORTS
▶MM 107 ▶92 ▶PC, PS2, XBOX, GC



Splinter Cell Pandora Tomorrow

Un nuevo líder terrorista amenaza con desplegar una destructiva arma biológica que podría desencadenar millones de víctimas en el mundo. Con la ayuda de esta guía, Sam y tú lo podréis evitar.

La amenaza invisible

El juego no ofrece una única solución a muchas de las situaciones que plantea. En esta guía te mostramos el recorrido de la aventura en el que harás “el menor daño” posible, aunque ciertas circunstancias sí te obligarán al uso de la fuerza…



TIMOR ORIENTAL 1

▶ **SUBE AL EMBARCADERO** para llegar a unas escaleras. Súbelas, y salta para agarrarte a la tirolina que te llevará al otro lado. Trepa por la cañería horizontal y ve con las piernas en alto para llegar a las chozas cerca del mar. Dobla la esquina, entra por la puerta, fuerza la siguiente cerradura y sube al piso superior por la cañería.
Sigue por la trampilla: baja y recibirás más instrucciones de Third Echelon. En cuclillas, cruza el camino por el espacio que hay entre el suelo y el primer piso de la casa. Cruza otra casa y en breve darás con una pared de tablones. Pégate a ellos de pie y sigue hacia tu derecha hasta un soldado. Con el movimiento SWAT pasarás desapercibido. Desde el otro lado, dispara a la luz que hay sobre él, y cruza el campo. Llegarás a una zona inundada de minas.
▶ **SUBE AL PASILLO** de la casa a tu derecha y habrás sorteado las primeras minas. Haz lo mismo con la segunda, sube a la caja a la izquierda, y da un salto. Avanza a un estrecho camino entre dos casas sin salida aparente. Usa el salto de piernas abiertas, y sube a la vía de escape. Cruza casas y verás una cañería por la que bajar. Entra en el riachuelo sin hacer ruido, y vuelve a tierra firme. Interroga al enemigo sentado al fondo, noquéalo y ocúltalo para que su compañero no lo vea. Sube por la cañería de la derecha a la embajada. La acción sigue en el cuadro de abajo, “Timor Oriental 2”.



PARÍS, FRANCIA 1

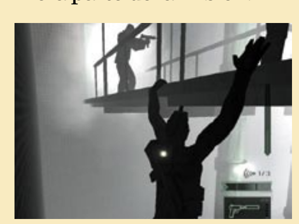
▶ **BAJA POR LAS ESCALERAS** para llegar en seguida a la estación abandonada de metro. Sube al techo de los vagones por la escalera y entra en ellos por una apertura. En el último de estos vagones serás testigo de una conversación especialmente interesante entre dos enemigos, tras lo cual debes salir aprovechándote del ruido que hace el paso de trenes. Unos metros más adelante, encontrarás una sala inaccesible a causa del fuego. Dispara a las cañerías de agua para sofocarlo y podrás entrar así en el laboratorio. La siguiente sala está custodiada por un vigilante, aunque ocultándote tras las estanterías podrás llegar al otro extremo sin mayores problemas.

▶ **DOS GUARDIAS** intentan acceder al sistema, pero no parecen poseer suficientes conocimientos para hacerlo. Alcanza la siguiente sala sin ser visto, fuerza la puerta situada a la izquierda y llegarás a los vestuarios que dan acceso a la sala de conferencias. Ocúltate mientras registran la habitación, deshazte de los dos vigilantes que quedan, y atraviesa las cortinas que conducen al laboratorio de cadáveres. Abre la siguiente puerta, elimina los enemigos haciendo uso de tu fuerza letal y entra en el sistema. Hay un anuncio de bomba. Sal al pasillo y espera a que los soldados se alejen de la zona. Fuerza la entrada a la sala de calderas y desactiva la bomba. Gana el acceso a las escaleras y habrás terminado la primera parte de la misión.

Quiz 1

¿Cómo consigues llegar a la embajada en Timor Oriental?

A. Por una puerta que está sellada.
B. Por una cañería.
C. Por los tejados.



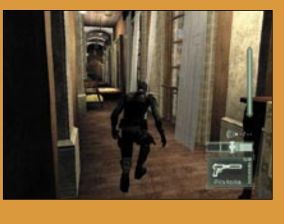
PARÍS, FRANCIA 2

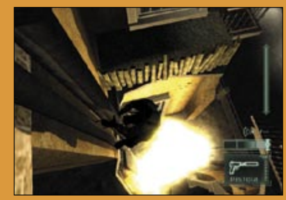
▶ **AVANZA CAUTELOSO** cuando te aproximes a los sensores de movimiento. Alcanzado el nivel -1, espera a que los guardias abandonen su búsqueda, y entra por la puerta justo enfrente. Elimina las cámaras de la sala de ordenadores, y acaba con un guardia que hace la patrulla. Entra en la base de datos de clientes que está al este de la entrada. Ya tienes el código de acceso para la sala de criogenización, introdúcelo en el panel numérico que hay al abandonar la habitación de los ordenadores.
Deja atrás otro sensor de movimiento y gana el acceso a un nivel superior. Destruye una nueva cámara de vigilancia y desactiva una mina que encontrarás pegada en la pared.

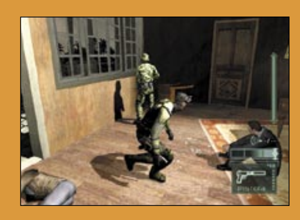


▶ **LA RECEPCIÓN** está ocupada por dos enemigos, liquídalos y usa el ordenador para obtener la clave de acceso a la sala de almacenamiento. Ésta se encuentra justo enfrente de la puerta principal, introduce la clave y verás los cerebros esparcidos por el suelo. Adéntrate en el complejo helado, desactiva la torreta y deshazte del guardia. Fuerza la siguiente cerradura y deslízate por la repisa del camino hasta que los vigilantes registren toda ►►

Timor Oriental 2







SUBE LOS ANDAMIOS hasta dar con Sadono en persona. Observa su interrogatorio, espera a que se marche, y continúa por la terraza hasta que puedas descolgarte por una cañería. Camina por la cornisa y descuélgate en un saliente. Abre la ventana, inmoviliza al interrogador de Shetland, y sácale información. Abre la puerta que lleva al interior de la embajada, dirígete por el primer pasillo a la izquierda hasta que consigas alcanzar unas escaleras que conducen al piso inferior. Utiliza el humo de la hoguera en tu favor…

ALCANZADO EL FONDO de la sala, introdúcete por la puerta que conduce hasta el patio central. Utiliza la iluminación de los focos y las columnas para atravesar el patio sin ser visto por un vigilante que está usando visión térmica. Sube el edificio a través de las cañerías que hay debajo de las terrazas, y habla con la funcionaria. Sal por la ventana trasera y baja en “rappel”. Acaba con el guardia, sube a la torre y acciona el mecanismo que apaga los focos. Haz lo mismo con el siguiente guardia e interruptor, y dirígete al malecón.

la zona y tengas vía libre. Frente a una mina hay una sala con un acceso en el techo. Deslízate por la primera a la izquierda en el conducto de aire hasta llegar a la sala de seguridad. Habla con el empleado herido. Recuperado el móvil, debes ayudar a Francis: sube de nuevo a los conductos y dispara al cierre de gas que hay junto a los malhechores. Avanza por el conducto hasta llegar a la salida donde un furgón te espera.



PARÍS – NIZA

▶ **BAJA POR LA PRIMERA** trampilla que alcances. Una vez dentro, no hagas ni un ruido, o alertarás al perro que hay dentro de una jaula. Accede al segundo vagón, y ten especial cuidado con el vigilante de la máquina de cafés. Una nueva trampilla en el suelo te llevará a los "bajos" del tren. Avanza hasta encontrar otra trampilla al interior del tren. Acciona el mecanismo de apertura de puertas situado a la izquierda del cristal, y sal del compartimiento. Ve al oeste y vuelve a salir del tren descolgándote por su lateral. Atraviesa así todo el vagón hasta encontrar otra puerta de acceso al interior.

▶ **EL VAGÓN DE LOS COCHES-CAMA** es tu próximo objetivo. Con el sensor térmico activado, mira a cual de los pasajeros le falta una pierna. Cuando lo encuentres, habla con él hasta que una llamada interrumpa la charla. Te quedarás sólo en su compartimiento, momento que aprovecharás para introducirte en su ordenador, y acto seguido, salir en su búsqueda para grabar la conversación telefónica con el micrófono láser, ocultándote tras la barra del coche-restaurante. Deshazte del vigilante y alcanza el siguiente vagón. Lambert te informará que has sido descubierto. Acaba con todos los invasores del vagón, y sube por las escaleras hasta el techo del tren. Allí te espera tu ruta de escape.

Quiz 2

¿Qué halla Sam en el suelo de la sala de mantenimiento?

A. Cerebros.
B. Unos cuerpos decapitados.
C. Ojos.

Jerusalen, Israel 2

HABLA CON DALIA a través de las planchas de madera. Ésta te pedirá que la sigas hasta el almacén. Sigue su camino teniendo mucho cuidado de esquivar tanto a los guardias como a los ciudadanos que puedan delatarte. Pronto, llegarás al mercadillo, vuelve a charlar con Dalia hasta que el vigilante se marche, y prosigue con la misión.

UN NUEVO ENEMIGO se interpondrá en vuestro camino, pero no debes preocuparte, porque será la propia Dalia quien dé buena cuenta de él. Ha llegado el momento de que ambos os separéis, por el bien de la misión. Para ello, debes ganar el acceso al almacén desde los tejados de la ciudad.

UNA CAÑERÍA EN EL CALLEJÓN vigilado lleva al piso superior. Atraviesa el domicilio y alcanza la repisa de la ventana. A su derecha hay otra tubería que lleva a la azotea, crúzala y baja en "rappel" para volver a encontrar a Dalia. Tras otro encuentro con vigilantes, atraviesa la verja y llega al ascensor del almacén. Lambert te informa que debes matar a Dalia. Afina la puntería en el descenso.

■ Nuestro contacto está siendo abofeteado por un terrorista. Deslízate por la ventana trasera y actúa con sigilo para reducirlo sin ser descubierto.

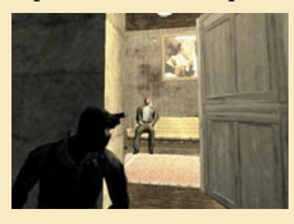


■ Las verjas y las enredaderas que adornan muchos jardies pueden ser tan útiles como cualquier escalera...



■ Cuando sepas realizar bien el movimiento SWAT, podrás pasar desapercibido delante del guardia.

PARA LLAMAR LA ATENCIÓN DE CIERTOS GRUPOS ENEMIGOS, NADA MEJOR QUE LANZAR UN OBJETO O APAGAR EL INTERRUPTOR DE LA LUZ QUE ILUMINA LA SALA: EL DESPISTE SERÁ TOTAL



JERUSALEN, ISRAEL 1

▶ **HABLA CON COHEN,** que te pondrá al día sobre la situación de las calles de la ciudad. Sube las escaleras y esquiva al policía. Toma la calle a tu izquierda, pégate a la pared y realiza un movimiento SWAT para que un habitante no te localice desde dentro de su casa. Al tiempo, esquiva a los guardias que patrullan la calle. Tras un leve descenso hallarás una tienda de regalos. Enfrente está tu camino. Llegarás a una plaza donde dos ciudadanos intercambian unas palabras. Espera a que su conversación finalice y pégate a la pared izquierda para poder cruzar al otro lado. Unos metros a continuación encontrarás el parque. Mientras el guardia apremia al ciudadano para que se largue, ocúltate tras las casas y mediante sucesivos movimientos SWAT, alcanzarás la tienda de armas. Baja a la trastienda y acaba con los atracadores. Habla con el dueño y obtén el fusil y la munición.
Tras una conversación más profunda, te llevará a un lugar donde poner a prueba las nuevas mejoras incluidas en tu fusil. Una vez probado, abandona el ático y desciende por las callejuelas de la ciudad, prestando atención a que no te reconozcan. El recorrido llega a un punto fuertemente protegido por dos policías, pero puedes librarte de ellos subiendo por las tuberías de una casa próxima.



▶ **ALCANZA EL FINAL** de la repisa, espera a que terminen, y déjate caer primero a la venta y luego al suelo. Continúa el descenso por unas calles repletas de vigilancia. Entra por el camino trasero que da a la iglesia y bordéala por la cornisa. En el callejón podrás saltar a un toldo que



El agente tiene grabada en su móvil una fotografía muy importante para la misión. Para acceder a él tendrás que entrar por los tubos de ventilación.



Caminar por los tejados y saltar de uno a otro es probablemente la ruta más recomendable en Jerusalén.



Tendrás que inutilizar el avión de Sadono colocando una carga explosiva en el motor.

Jerusalen, Israel 3





ELIMINA A LOS ENEMIGOS conforme se abran las puertas del ascensor. Baja al piso inferior para limpiarlo sistemáticamente de terroristas, con disparos certeros en la cabeza, para que no alerten al resto de sus compinches. Tras aniquilar a unos cuantos, verás el laboratorio donde está el misterioso ND133. Coge el receptáculo con la sustancia y sal de la habitación por la entrada al Sur.

EL CAMINO AL ASCENSOR está protegido por unidades de élite de los terroristas. Para sortear todos los peligros y llegar a la zona exterior tendrás que usar a menudo la fuerza letal. Ganar el punto de extracción es una tarea complicada pero, el hecho de que puedas hacer ruido no significa que no debas aprovechar la oportunidad de pasar inadvertido mientras puedas.

MUCHOS GUARDIAS patrullan la salida, por lo que la mejor forma de llegar a la salida consiste en noquear al primer guardia y bordear la plaza por el lado izquierdo pegándote a las paredes y aprovechando las sombras que producen los andamios. Cuando alcances el callejón, podrás huir.

hay justo enfrente, y desde allí agarrarte a un borde que dobla la esquina. Cuando los guardas estén dentro del callejón, aprovecha para bajar y alcanzar una nueva plaza que se encuentra bien custodiada por otro guardia. Gira por el camino de la izquierda y sube por una cañería. Atraviesa la azotea y deslízate al otro lado de la calle por la tirolina.
Baja el andamio en "rappel" y establecerás contacto. La acción continúa en los cuadros "Jerusalén, Israel 2" y "Jerusalén, Israel 3", en estas dos páginas.



KUNDANG, INDONESIA 1

LA JUNGLA ESPESA se extiende frente a ti. Avanza entre la maleza hasta que encuentres a Shetland. Habla con él y desciende al campamento por la tirolina. Pégate a la sombra que generan las tiendas de campaña. Aprovecha las botellas tiradas en el suelo para despistar a los esbirros de Sadono, y deja atrás un viejo camión. Espera a que se resuelva el "incidente" de la mina y tendrás el camino despejado de guardias, pero cuidado: no de minas.
Desactívalas con la visión térmica y ocúltate tras los árboles. Así, podrás dejar fuera de combate a los guerrilleros que se crucen en tu camino. Pronto alcanzarás la parte trasera del hangar donde está escondido el avión de Sadono. Escucha la conversación entre los dos vigilantes, y espera a que se separen para deshacerte cómodamente de ellos. En la parte del motor de la avioneta puedes colocar los explosivos. Sube al piso superior y acciona el interruptor de la luz, con lo que el nuevo guardia que viene a hacer la ronda será una presa fácil de eliminar.
Sal del hangar por la puerta este y escucha la conversación que tendrá lugar entre dos guerrilleros. Noquéalos y acciona el mecanismo de la barrera.

Quiz 3

¿Qué te pide Lambert que hagas con Dalia antes de entrar en el almacén?

A. Matarla.
B. Acompañarla.
C. Besarla.



EL ACCESO AL PUEBLO está protegido por un guardia y un perro, pero ocultándote tras una placa de acero podrás pasar sin mayores problemas. Nuevas tiendas te aguardan, aunque esta vez protegidas por una torre de vigilancia. Entra en la primera tienda y espera a que los dos guardias acaben su charla. Elimina a uno de ellos, sube a la torre y deshazte de su ocupante. Con la tirolina accederás directamente al pueblo.



KUNDANG, INDONESIA 2

SIGUE A SADONO, pero antes deshazte del vigilante que patrulla el acceso a la choza. Continúa tu persecución por el hueco bajo la primera planta de la choza. Sadono cambia las claves habitualmente: usa la cámara adhesiva para obtener los números. Esquiva a dos guardias y a un perro, y Sadono se parará a hablar con un compinche, y le dirá la clave para que ambos vean la televisión juntos. Entonces, dispara la cámara en la pared de la casa contigua para recabar la clave de acceso. Acaba con los dos guardias y entra en el complejo.



KUNDANG, INDONESIA 3

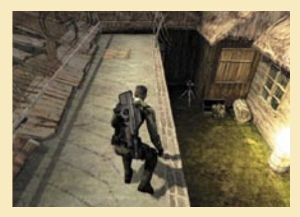
CRUZA EL PISO en perpendicular y déjate caer por el saliente. Ya en la planta inferior, pégate a las columnas y con repetidos movimientos SWAT llegarás al otro lado de la sala, donde al final de la escalera verás una puerta. Atraviésala y sube las escaleras hasta llegar a una habitación custodiada por dos guardias. Acciona el interruptor de la luz que hay a tu derecha y cruza la sala pegado a la pared. En la sala de máquinas, debes manipular el mecanismo que pone en marcha la maquinaria. Acto seguido, pégate a uno de los motores completamente de pie, y deslízate hasta permanecer oculto tras unos ordenadores con forma de estantería. Espera ►►

a que entre uno de los guardias que irá a apagar la máquina, momento que debes aprovechar para noquearle por la espalda. El otro guardia es fácilmente reducible mientras realiza la ronda. Ya tienes vía libre para poder hablar con el piloto.

Quiz 4

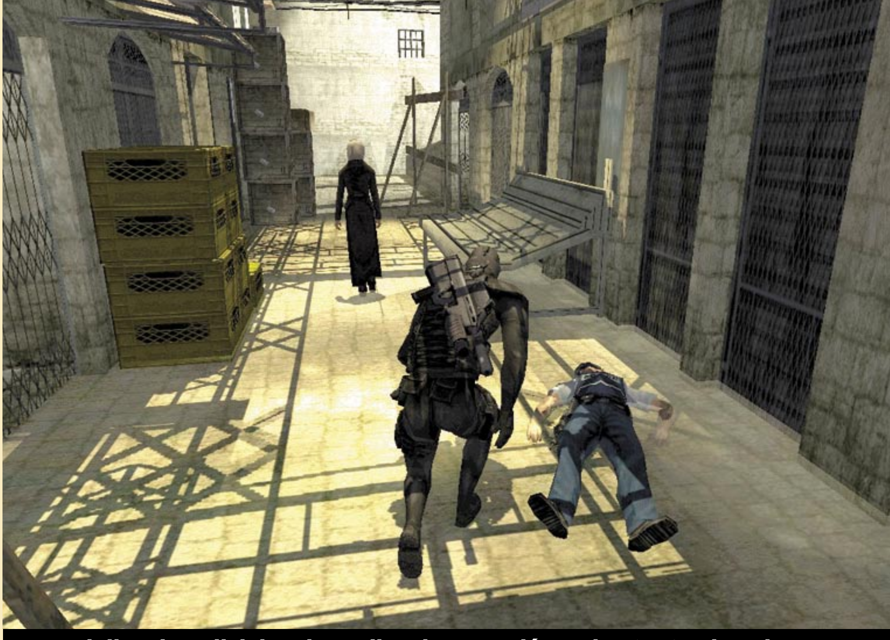
¿Quién vendrá en tu ayuda a la salida de la mansión de Sadono?

A. Dalia.
B. Cohen.
C. Shetland.



▶ EL CÓDIGO de la puerta de la refinería está en tu poder. Úsalo en el panel y sube por las escaleras. Sal al exterior y espera a que los guardias acaben su conversación para atravesar el descampado. Cerca de unas bengalas hallarás una cañería: sube por ella, cruza la azotea y entra por la trampilla que hay al final del tramo. Suspendido de una cañería, cruza la sala de práctica de tiro hasta dar con el gimnasio. Descuélgate con sigilo, o si no, el boxeador dará cuenta de tu presencia, y ábrete camino hasta llegar a las afueras de la casa de Sadono.

▶ ESPERA A QUE ANOCHEZCA, bordea el campo por tu izquierda y podrás desactivar la ametralladora automática. Entra en la caseta y cruza la otra puerta para llegar cerca de Sadono. Oculto tras los barriles puedes acabar sin problema con los vigilantes, haciendo uso de la pistola con silenciador. Acércate a la puerta e introduce el código. Entra en la casa y espera a que Sadono abandone la habitación para pinchar el teléfono manipulando el portátil situado sobre su mesa. Acto seguido, abandona la sala y busca la salida trasera de la casa por el pasillo derecho. Desactiva el panel de corriente y abre la puerta trasera. No muevas ni un solo músculo, y espera a que Shetland actúe sobre tus captores. Una vez completada la limpieza, recorre el camino que te lleva directamente hacia tu extracción.



La vigilancia policial en las calles de Jerusalén es bastante elevada. Por fortuna, tu contacto te podrá echar una mano de vez en cuando.



Los bajos del tren es la forma más segura de llegar hasta los coches-cama. Será arriesgado, pero...



El éxito total de la misión en la Televisión de Yakarta pasa por capturar a Sadono sin un rasguño.

Los astilleros





EVITA AL VIGILANTE deslizándote entre las sombras del pasillo. Activa el transportador, pero no subas en él. Déjate caer por un cable suspendido que lleva a una nueva plataforma. A la izquierda está el submarino. Baja por la escotilla, noquea al primer enemigo y avanza hasta los camarotes. Avanza con el máximo sigilo posible y desciende por otra escotilla. Atraviesa el siguiente compartimiento, espera al coronel tras la segunda puerta corredera, y utilízalo para el escáner de retina.

PRESTADOS SUS SERVICIOS, prescinde del coronel y entra en la sala de mando. Espera a que uno de los terroristas abandone el compartimiento e introdúcete en el ordenador del sistema. La salida está en el compartimiento derecho. Una vez fuera, dirígete al oeste, elimina al guardia y desciende por las escaleras. Los terroristas se han percatado de tu presencia. Explosiona los barriles que hay junto a ellos y pronto alcanzarás unas escaleras descendentes que te llevarán a la canoa.



KOMODO, INDONESIA

▶ EVITA AL GUARDIA y al puesto de vigilancia avanzando cautelosamente entre la maleza hasta dar con la parte inferior de las cabañas. Desactiva la torreta y deslízate por el camino de la izquierda. Con la visión térmica, desactiva las minas del suelo, y atraviesa cabañas. En un claro, dos guardias y un puesto de vigilancia estarán al acecho. Pégate a los tablones próximos al puesto, y deslízate hasta el otro extremo. Darás a un callejón estrecho, sube por él con el salto a dos piernas, y entra en la cabaña.

De nuevo, coge el camino izquierdo hasta una estancia franqueada por dos vigilantes; pégate a la pared más próxima y entra en la primera cabaña. Atraviésala con cautela y ve enfrente, a un nuevo callejón, donde usar el salto a dos piernas para alcanzar el interior de la cabaña derecha. La parte anterior da a una zona junto a las prácticas de tiro.

Cruza con movimientos SWAT, pasa por detrás del guarda sentado, desactiva la ametralladora y entra en la cabaña, baja las escaleras y acciona el ascensor que lleva al primer piso. Aprovecha la conversación para introducirte en la sala de mando. Interroga al operario y acércale al ordenador para que suba el submarino. Amenázale para no levantar sospechas, y noquéalo para seguir con la misión. Deshazte de los dos guardias y baja a los astilleros. Para superarlos, echa un vistazo al cuadro “Los astilleros”, en esta misma página.



YAKARTA, INDONESIA

▶ DESCIENDE AL TEJADO INFERIOR y baja a la calle haciendo “rappel”. Esquiva a los ciudadanos, y sube hasta otro tejado por una cañería. De esta manera podrás atravesar la calle sin ser visto.

Una vez abajo, sube por la escalera de los andamios y camina por los tejados hasta que puedas deslizarte por una tirolina al otro lado de la calle. Entra en el edificio, baja por la tubería y sal al aparcamiento. Encontrarás la entrada subiendo por



A tu contacto en el tren de París a Niza le falta una pierna. La única manera de saber si éste es tu hombre pasa por el uso de la visión térmica.



Los botiquines que podrás encontrar te permiten recuperar la salud total o parcialmente.



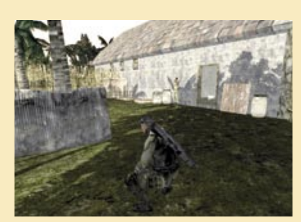
En cuanto llegues al almacén de Jerusalén, te espera una lucha terrible: que no te tiemble el pulso.

SI ERES DESCUBIERTO POR ALGÚN CIUDADANO INOCENTE, GOLPÉALE LO MÁS RÁPIDO POSIBLE, ANTES DE QUE ALERTE A LA POLICÍA. NO ES MUY MORAL PERO SÍ ÚTIL…

la verja que hay al final del mismo. Una vez dentro, desciende por una alcantarilla frente a la furgoneta.

▶ **RECORRE LOS TÚNELES** hasta dar con una nueva escalera que lleva a la superficie. Con la visión térmica, detecta las minas que hay en el campo. Ocúltate del foco, primero tras una caja, luego tras la antena, tras una caja, y por último trepa la verja que lleva al interior del complejo de televisión.

Abre la puerta y deshazte del guardia. Sube por la fachada que hay frente al taxi y usa el salto con piernas abiertas para llegar a la parte alta del edificio. Dispara a uno de los tragaluces que hay junto a un enganche ideal para bajar en "rappel". En la emisora, gana el acceso a los ascensores que hay al fondo de la sala.



YAKARTA: TELEVISIÓN

▶ **EL CAMINO IZQUIERDO** es la única ruta posible para llegar a Sadono. Ocúltate tras la primera puerta y ábrela cuando el guarda no esté visible. Usa dos paredes próximas para llegar a un conducto que lleva a la sala de grabaciones, y muévete a la parte trasera del escenario. Haciendo uso del cable óptico, escucha la conversación que tiene tu contacto con un enemigo tras la puerta. Ábrela y entra por la segunda puerta a la izquierda.

Noquea al operario y entonces podrás hablar con el contacto en la sala contigua.

▶ **SIGUE A INGRID** hasta el escáner de retina. En la primera sala, distraerá a los terroristas para que pases con facilidad. Posteriormente, será descubierta, por lo que debes liquidar a todos los guardias. El pasillo que da acceso a la sala de grabación está protegido por una cámara de vigilancia. Elúdela y en la siguiente sala trepa por una cuerda al final de la misma hasta un conducto de ventilación. Sadono está en la sala grabando un discurso. Cuando acabe, y de camino a la salida, agárrale por la espalda y úsalo en el escáner de retina que hay en la parte izquierda de la sala, sube por el pasillo, y vuelve a utilizarlo en otro escáner. Te espera el Aeropuerto Internacional de Los Ángeles, en el cuadro de aquí arriba.

Quiz 5

¿Cómo se llama nuestro contacto en la emisora de televisión?

A. Adrian.
B. Dalia.
C. Ingrid.

Los Ángeles, Aeropuerto Int. 1





SÚBETE AL CAMIÓN para entrar en el garaje del aeropuerto. Cuando el transporte se detenga, sal y elimina al terrorista que hay en la caseta. No olvides que para identificar a los enemigos debes usar las gafas de visión térmica. Adéntrate en el aeropuerto por la puerta contigua a la caseta. Accede al servicio y desde allí deslízate por los tubos de ventilación. Llegarás a la sala de equipajes, con otros tres terroristas que debes liquidar.

EN LA PRIMERA SALA hay uno, mientras que en la segunda debes liquidar a otros dos. En esta última, sube al segundo piso por la escalera y elimina al quinto terrorista situado a mano izquierda. La siguiente puerta te lleva a una escalera descendente.

EN LAS CINTAS TRANSPORTADORAS, ocúltate tras las maletas de la cinta izquierda y avanza hasta la siguiente, esta vez "contra corriente". Deshazte del vigilante del aeropuerto con un proyectil no perforador. La siguiente puerta conduce a unas escaleras ascendentes.



LOS ÁNGELES, AEROPUERTO INTERNACIONAL 2

▶ **ABRE LA PUERTA** y verás a uno de los terroristas relevándose con un guardia. Entra por su misma puerta tras obtener la combinación del panel en el ordenador de la terminal, y acaba con los terroristas que quedan.

Espera a que se desaloje la siguiente sala y llega a las escaleras mecánicas. Bájalas y asómate por la terraza con las gafas de visión térmica puestas para identificar a los terroristas. Utiliza el último ascensor por la izquierda para subir, aunque a mitad de camino se detendrá. Sube por la trampilla y asciende por los tubos de enganche del ascensor.

▶ **ALCANZADO EL EXTERIOR** de un segundo ascensor, baja y luego vuelve a subir por otro cable. Pronto alcanzarás la parte superior de un tercero, salta sobre él y deslízate en la apertura de la fachada.

Sube las escaleras a tu derecha, y cuélgate de una tubería hasta llegar al otro lado. Avanza y pronto darás con una cuerda; a su izquierda hay un entrante en la pared por el cual darás a otro pasillo. Recórrelo esquivando a los trabajadores y sube dos escaleras contiguas para ponerte a una altura superior a la de los terroristas. Elimínalos y corre a por la carga de ND 133 que estaba en poder de Norman Soth. Nuevamente, Sam ha salvado al mundo de una nueva catástrofe sin precedentes.

J.M.H.

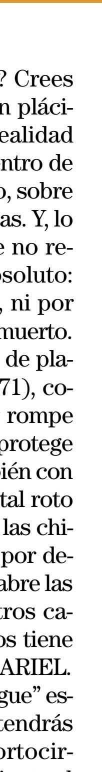
Soluciones Quiz

1.B. Por una cañería. **2.A.** Cerebros. **3.A.** Matarla. **4.C.** Shetland. **5.C.** Ingrid.



Midnight Nowhere
Asesinatos sin resolver

Esta oscura aventura comienza cuando nuestro protagonista se despierta dentro de una bolsa de cadáveres, tendido sobre una mesa de autopsias. Si este inicio te pone un poquito nervioso, ve preparándote para lo que sigue. Mejor, deja que te guiemos…



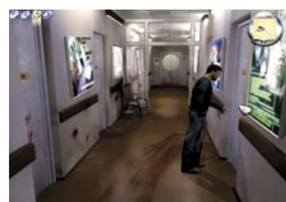
Estás frente a una aventura de corte clásico, de las de coger y usar un montón de objetos, que te absorberá durante unos días. En esta guía te damos los pasos necesarios para completarla, aunque damos por hecho que leerás todas las notas que irás encontrando en tu camino. Además, conviene recordar que «Midnight Nowhere», por ciertas escenas de desnudos, diálogos fuertes y situaciones macabras, es una aventura para adultos. O mejor dicho, "es una pesadilla sólo para adultos…"



UN BRUSCO DESPERTAR

Año 2019: la populosa ciudad de Chernoozersk está consternada a causa de un asesino en serie que ha mutilado salvajemente a setenta y ocho personas, sin que la policía tenga una sola pista. ¿Tendrá todo esto algo que ver con nuestro protagonista, es decir tu? Crees estar en mitad de un plácido sueño, pero la realidad es que despiertas dentro de una bolsa de plástico, sobre una mesa de autopsias. Y, lo peor de todo es que no recuerdas nada en absoluto: ni sabes quien eres, ni por qué te han dado por muerto.

▶ **APUNTA EL NÚMERO** de placa de tu mesa (270871), coge el microscopio y rompe con él la vitrina que protege el hacha. Hazte también con una esquirla del cristal roto y despega la foto de las chicas: tiene una clave por detrás: 654321. Ahora, abre las bolsas y mira los otros cadáveres. Uno de ellos tiene tatuado un nombre: ARIEL. La puerta de la "morgue" está cerrada, así que tendrás que provocar un cortocircuito. Corta el cable junto al panel refrigerador y pélalo con el cristal. Luego abre el panel de la corriente eléctrica con el hacha, y pon el cable pelado en el hueco. Pulsa el botón y sal al ascensor. Sube al tercer piso y recorre el pasillo. La única puerta abierta es del despacho de un doctor… salvajemente asesinado. En su chaqueta verás su tarjeta de visita; apunta su número de fax. Luego, ve a la máquina de fax y pulsa "Auto" y la ventana de "Nuevo Mensaje" para oír una enigmática grabación que habla de la presencia de un "monstruo".



EL CORREDOR DE LA MUERTE

Necesitas una huella dactilar para entrar en la sala del pasillo, así que vuelve al depósito y corta un dedo al médico, con el hacha. Úsalo en el detector de huellas, y registra el despacho. Recoge del suelo una llave con un sello, y la tarjeta roja del libro "Enciclopedia de las callosidades", que está en la estantería. Fuerza con el hacha el cajón de la mesa y hallarás una tarjeta azul bajo una carta. Igualmente, mira la rara sombra de la lámpara, registra la bombilla y encontrarás una llave con etiqueta. Sal ahora al pasillo y busca la puerta que se abre con la llave-sello. Es la sala de seguridad, en donde verás una cinta de video. La llave con la etiqueta abre un extraño taller con máquinas de cortar y afilar. Busca allí una linterna en el bolsillo de la chaqueta del armario, un destornillador en la mesa de trabajo, una caja fuerte tras una sábana negra, y una nota sujeta al armario con un imán. Coge el imán y lee la nota que dice que el empleado Kolyan esconde un objeto secreto tras "la encantadora chica".

▶ **CON LA TARJETA AZUL,** entra en el salón de descanso. Lee las revistas eróticas y descubrirás que la "encantadora chica" es la del póster de la pared. Pon el imán sobre el póster y obtendrás la llave de la taquilla de Kolyan. En ella hay una caja con un fusible. Como necesitas una pila para la linterna, abre con el destornillador la radio junto al acuario. En la sala también hay un reproductor de vídeo, así que busca el mando en el sofá, enciende la tele, e introduce la cinta de la sala de vigilancia, para ver a una enfermera usando el código de salida: 260731. Ve al panel, ábrelo con el destornillador, pon el fusible, e introduce el código: así accederás a una nueva sección del desolado hospital.

Quiz 1

¿En qué ciudad transcurre la acción?

A. San Petersburgo.
B. Chernobyl.
C. Chernoozersk.



SEGUNDO PISO

Nada más bajar las escaleras, verás un macabro espectáculo: el cuerpo muerto de un guardia, atascado en el ascensor. Arrástralo al baño y entra en la sala de operaciones. Examina varias veces el infortunado cuerpo de la enfermera, para descubrir que se llama Lara. Coge la llave de su cuello y el condón del bolsillo. Luego, quita la sábana del cadáver y extrae el escalpelo que tiene clavado en el cuello. Úsalo para cortar la cuerda que traba la puerta del tercer piso, y accederás a la sala del ventilador. Las aspas impiden cru- ▶▶

Consejos Generales







LOS CURSORES no automáticos pueden ser una dificultad para los jugadores acostumbrados a que el cursor cambie automáticamente al pasar por un "punto caliente". Recuerda que eres tú quien tiene que seleccionar entre los distintos iconos "coger", "mirar" etc., para detectar objetos invisibles y descubrir acciones.

LA OPCIÓN MIRAR es absolutamente imprescindible a la hora de resolver muchos puzzles. Antes de coger o usar ciertos ítems, primero tienes que mirarlos. Por tanto, examina a fondo todo el escenario.

AL REGISTRAR una chaqueta o un bolso, a veces el objeto útil no aparece la primera vez. A la hora de usar un objeto, si lo haces bien, suele desaparecer del inventario. Ten esto en cuenta para saber si vas por el buen camino.

LAS NOTAS, cartas y revistas no sólo desvelan el argumento, sino que también dan pistas para los acertijos. Pasa todas las páginas y examina su reverso; puede haber algo escondido. Si tienes muy alto el brillo del monitor, el texto de las cartas de la cárcel y el menú de los ordenadores desaparece, así que mantenlo bajo.

zar al otro lado, pero si provocas un cortocircuito en el panel de control, detendrás su giro. Para ello, baja al segundo piso, llena el condón con agua del lavabo, y tíralo al panel del otro lado del ventilador. Cruza y encontrarás al doctor Katzman, con un tiro en la boca. Coge su tarjeta de identificación y su pistola.

Quiz 2

¿Cómo murió el doctor Katzman?

A. De un tiro en la boca.
B. Ahorcado.
C. Apuñalado.



▶ **REGRESA AL SALÓN** de descanso, y abre la taquilla de Lara con la llave de la enfermera. Usa el destornillador en el vibrador para coger otra pila. Introduce las dos que ya tienes en la linterna, y así podrás entrar en la sala a oscuras del segundo piso. Ilumina el interruptor, para dar la luz de la sala de reanimación. No te asustes si ves a un guardia quemado con la máquina de espasmos; ya deberías estar acostumbrado… Examina el cadáver desde el ángulo de cámara en que puedes fijarte en su mano derecha, y coge las balas. Ponlas en la pistola. A continuación registra la chaqueta de la percha, para encontrar la llave. Ya puedes volver al cuarto de seguridad y abrir la caja fuerte con esta llave, para hacerte con un disquete. Ahora, dirígete a la sala de terminales, que puedes abrir con la tarjeta roja. Aquí tienes que obtener la contraseña del doctor Katzman. Si no eres capaz de hacerlo, consulta el cuadro "El Disquete de las Sirenas". Al terminar todo este proceso, te espera un fax en el despacho del doctor. Léelo para descubrir la clave de Katzman: 9994.



■ **Los posters y revistas diseminadas por el hospital y la cárcel esconden numerosas pistas. No dejes que las imágenes "del fondo" te distraigan…**



■ **Cuando seleccionas un objeto del inventario, listo para ser usado, se pone en la esquina superior derecha.**





■ **Este programa contiene algunas fotos de chicas ligeras de ropa (o sin ninguna), pero nada escandaloso.**

LA CIUDAD ESTÁ CONSTERNADA POR LA PRESENCIA DE UN ASESINO EN SERIE QUE YA HA MUTILADO A SETENTA Y OCHO PERSONAS, SIN QUE LA POLICÍA TENGA UNA SOLA PISTA

El Disquete de las Sirenas





PARA OBTENER LA CONTRASEÑA de Katzman debes superar la seguridad del ordenador y enviar las claves por fax al despacho de algún médico. Introduce el disquete que tienes en el lector de la mesa, bajo el cenicero con forma de sirena (toda la sala está decorada con motivos de este ser mitológico). Mira la pantalla y teclea el nombre de la sirena más famosa del mundo: ARIEL. Si recuerdas, también viste el nombre en el tatuaje de un muerto.

EN EL MENÚ DEL ÓRDENES que aparece en el monitor, selecciona la opción "Contraseñas actuales". Elige la orden "Consigna" y obtendrás el código 928374, necesario para acceder a otra sala. Ahora vuelve atrás y pincha en "Acceso a la unidad de disquete". En el nuevo submenú, pulsa "Enviar fax". El ordenador te pedirá un número de fax, así que busca en la tarjeta del doctor que recogiste del cadáver del despacho. El número es: 94511.



TU PASADO

Ya tienes todo lo que necesitas para entrar en la consigna, dentro de la sala de las llaves. Introduce la clave correcta en la puerta: 928374. Dentro, encontrarás un ordenador que se activa con dos llaves. Una de ellas se encuentra debajo de la alfombra, y la otra, bajo una taza, en la mesa. Úsalas en las cerraduras, y observa la pantalla del monitor. Elige la opción "Morgue", pincha en "S.Belov" e introduce el número de placa que encontraste en la bolsa: 270871. De este modo sabrás que fuiste ingresado en coma. A continuación, pincha en la opción "Pertenencias" para poder obtener tus objetos personales, que están en la estantería: un boli, una agenda electrónica, y unos recortes de periódico. ¿Significa eso que eres periodista?

▶ **EXAMINA EL BOLI** para descubrir que se transforma en una ganzúa. Con ella, puedes abrir la caja fuerte del taller: contiene un esquema del panel de control que abre la puerta de salida del hospital. Ha llegado el momento de explorar el ascensor del segundo piso -en donde estaba el guardia muerto-. Introduce la tarjeta de Katzman en el lector del ascensor, y después teclea la contraseña 9994 y la clave de emergencia 654321. El ascensor quedará desbloqueado, y podrás bajar un nivel.



EL PRIMER PISO

La planta principal del hospital presenta la misma desolación que el resto, con regueros de sangre y cuerpos muertos diseminados por todas partes. Entra a los lavabos, y verás que están bloqueados por un chorro de vapor. La llave que cierra la tubería está en la sala de recepción, bajo la alfombra, pero un cadáver cuya cabeza está pillada en la ventanilla, te impide acceder a ella. Nada más salir del elevador, encontrarás la sala de archivos. Abre la puerta disparando a la cerradura, y lle-



■ El Verdugo ha provocado una auténtica masacre. En casi todas las salas que visitarás hay un cadáver que debes examinar, para obtener objetos y llaves.

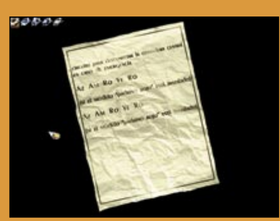


■ Para completar el juego tienes que examinar cada detalle de cada sala, por intrascendente que parezca...



■ La vista cercana permite descubrir muchas pistas ocultas. ¿Qué es esa palabra resaltada en el calendario?

La Salida del Hospital





LA PUERTA DE ESCAPE SE ABRE reproduciendo cierta combinación de colores con los botones del panel de control. La combinación de colores correcta la puedes encontrar en el esquema que encontraste en la caja fuerte del taller, al lado del vodka. Es la siguiente: "AZ AM RO VE RO", es decir, Azul, Amarillo, Rojo, Verde y Rojo.

EN EL PANEL HAY CINCO FILAS, que se corresponden con los cinco colores del esquema anterior. Para abrir la puerta, ilumina un color en cada fila, de arriba abajo. Los botones del panel contienen la inicial de distintos colores, pero en inglés. Puedes pulsar todos los de una fila, al azar, hasta que en cada fila se ilumine el color indicado en el esquema. O, más sencillo aún, pulsa los botones B, Y, R, G y R, uno por fila, de arriba abajo, para activar la secuencia y abrir la puerta de la clínica.

garás al otro lado de la ventanilla. El único modo de liberar el cadáver es… cortándole la cabeza con el cristal, como una guillotina…



▶ **YA PUEDES VOLVER** a la sala de recepción y levantar la alfombra para cerrar la llave del suelo. Extinguido el vapor, entra en los lavabos. Un nuevo fiambre duerme el sueño eterno en la bañera. Si examinas su pulsera, verás que tiene grabada las letras MM. Es una pista: introduce el número 2000 en el teclado de la taquilla para encontrar una chaqueta con una llave. Úsala en el panel de control de la puerta de salida, y accederás a los botones que abren el recinto. Para resolver el siguiente acertijo, consulta el cuadro "La Salida del Hospital", justo aquí arriba. ¡Al fin libre! Desafortunadamente, al momento serás detenido. Respondas lo que respondas, serás encerrado en prisión. ¡A quién se le ocurre salir de una clínica llena de cadáveres con un hacha y un escalpelo en el bolsillo!



COMPAÑEROS DE CELDA

Habla con los presos y verás que Puerco es el que lleva la voz cantante. Te dirá que elijas una cama, pero cualquier cosa que toques hará que se cabree; cualquiera, salvo la máquina de afeitar del lavabo. Si pides una cuchilla al guardia, te dirá que ya le dio una a los presos. Usa los iconos de mirar, coger y usar en las camas (en la vista cercana), en la mesa y en el lavabo, y después habla con Puerco, hasta que se digne a dirigirte la palabra. Entonces, provócalo para iniciar una pelea. Entonces, Azote se levantará de la cama y os explicará su plan de fuga. Uno de los tres debe atacar al guardia, y será el que menos acertijos resuelva. Azote ha escrito unas preguntas tipo Trivial en las cartas de la baraja diseminadas por la celda. Ahora que has puesto a Puerco en su lugar, te dejará tocar las cosas. Mira el radiador de la pared del fondo, y levanta las tostadas, para obtener la cuchilla. Luego echa un vistazo a las cartas del suelo, bajo la mesa. Una de ellas tiene un diseño de la torre de Pisa: la J de picas. El as de corazones está bajo la etiqueta de la pata de la mesa: córtala con la cuchilla. Igualmente, registra el camastro con el colchón azul y verás un alambre, que puedes convertir en un gancho. En la almohada de Azote hay un cordel. Ve ahora al lavabo y quita la manilla de un grifo, y úsala en las tuberías de la izquierda para cerrar el agua caliente y el agua fría. Después gira uno de los grifos hacia arriba y mete el gancho en la boquilla: obtendrás el ocho de tréboles.



▶ **ES HORA DE RESOLVER** los acertijos escritos en las cartas. Por desgracia, si examinas la J de picas, verás que la letra es muy pequeña. Pídele las gafas a Azote, pero sólo te las entregará si resuelves otro acertijo relacionado con la cisterna del váter. Asegúrate de que has cortado las dos tuberías de agua, y tira de la cadena para vaciar la cisterna. Quita el sifón, une el cordel al gancho, y mételo por el tubo, para obtener una bolsa con 6 cartas. Usa el icono de mirar, dos veces, en cada carta, para leer las preguntas. Cada carta da como resultado una letra; juntando todas, obtienes una palabra que debes decir a Azote. Para superarlo, mira el cuadro "Las seis cartas", en la página siguiente. Al superar la prueba, tendrás las gafas de Azote. Úsalas para leer el texto de las tres cartas que conseguiste registrando la celda. El proceso es el mismo: basta con usar una enciclopedia o un buscador de Internet para obtener la respuesta, pues son preguntas sencillas. Por ejemplo, el as de diamantes contiene este acertijo: "Al número de semanas de la peli de Kim Bassinger (9 y media) réstale el título del film de Fellini que ganó dos Oscars (8 y medio). A esa cifra, súmale las bodas de la película que sólo tenía un funeral (4). Así, la respuesta es: 9.5 – 8.5 + 4 = 5.
Las demás cartas producen una respuesta similar. La solución de la J de picas es BALZAC, y del ocho de tréboles, el número 44. Dale cada carta a Azote, junto a la respuesta correcta. Como has ganado el juego, a ti te tocará el trabajo más fácil: llamar la atención del guardia. Habla con él a través de la puerta, e insúltalo ▶▶

Quiz 3

¿Cómo quitas al cadáver de la ventanilla?

A. Cortándole la cabeza.
B. Rompiendo el cristal.
C. Tirando de él hacia afuera con una cuerda.

cuatro veces, para provocarlo. Pero en vez de entrar, lanzará un chorro de gas tóxico por la ranura de la puerta. Al despertar, estarás en pleno interrogatorio. No importa lo que digas: en seguida empezarás a oír disparos y gritos de terror, y serás encerrado en el cuarto oscuro. ¿Qué pasa ahí fuera?

Quiz 4

¿Qué monumento tiene una de las cartas?

A. La Torre Eiffel
B. La Torre de Pisa
C. La pirámide de Keops



LA CELDA DE AISLAMIENTO

Mete la mano por la parte inferior de la puerta enrejada y coge la venda y las tijeras del kit de primeros auxilios. Mira la pared y encontrarás un recorte de periódico. Dale la vuelta y descubrirás que un anterior preso se tragó un compuesto llamado "La Sangre de Lucifer", altamente explosivo. Mueve el orinal bajo de la rejilla del techo y súbete a él para coger un guante con el líquido explosivo. Para hacerlo reaccionar necesitas pólvora, pero la pistola del guardia está muy lejos. Quizá si fabricas una caña de pescar… Corta el camastro con las tijeras para obtener algodón. Mójalo con el líquido y ponlo en la cerradura. Después, dobla las tijeras rotas para crear un anzuelo, y átale la venda. Ya puedes lanzarlo hacia la pistola del guardia muerto. Dispara a la cerradura para que el líquido explote, y así salir del cuarto oscuro. Registra, al menos cuatro veces, el segundo kit de primeros auxilios del guardia caído para obtener agua amoniacal y dimedrol. A continuación explora las celdas; recoge un teléfono móvil sin batería de la mano del alguacil degollado, y el afilador clavado en el cuello del infortunado Grinya.

La única salida es por una reja cuyo interruptor está en el interior. Coge el extintor de la pared y rocía el botón con la espuma, para entrar en la comisaría.

Los iconos de "Coger" y "Usar" no aparecen automáticamente. Para que lo hagan, primero debes "mirar" el objeto, y después elegir el icono adecuado.



Aunque la aventura usa un sistema de cámaras fijas, algunas nos ofrecen una perspectiva cinematográfica.



Algunos objetos realmente útiles tendrás que usarlos más de una vez. El palo del billar, por ejemplo…

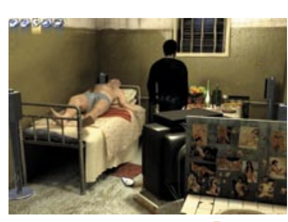
Las Seis Cartas





SI QUIERES CONOCER el plan de fuga que ha estado planeando azote, tendrás que resolver el acertijo que te propone este compañero de celda. Para resolverlo, tendrás que usar las seis cartas que has obtenido de la cisterna del váter. Cada carta tiene escrita una pregunta, una especie de trivial. Cada pregunta tiene como respuesta una letra, y hay varias pistas. Por ejemplo: "La primera letra es la inicial del grupo más famoso de Liverpool" (Beatles). Además ofrece varias oportunidades: "La inicial del cantante más llorica de Operación Triunfo" (Bustamente). Por tanto la primera letra es la "B".

EL RESTO DE CARTAS son relativamente sencillas, pues están relacionadas con el cine, la geografía, o el arte. Basta con ir consultando las muchas pistas en una enciclopedia, o en un buscador de Internet, para obtener las seis letras que forman la palabra final. Si no eres capaz, ni siquiera con todas las pistas que te dan, el propio Azote te dirá que tienes algunas pistas más en una de las frases escritas en la pared. Si aún así no puedes resolver alguna de las letras, la palabra completa que forman las seis cartas es BATMAN. Dale las cartas a Azote, dile la palabra, y te entregarás las gafas.



LA COMISARÍA

En la sala de inspección, recoge un formulario de huellas en blanco. Pulsa el botón para cruzar al otro lado, y apodérate del palo del billar. Cruza la puerta frontal hasta la mesa de despacho de T.S. Maslova, en cuyo calendario encontrarás una clave resaltada: FLORALIFE. En el lavabo contiguo, registra al drogadicto y quítale el llavero de amapola. La puerta del otro lado está cerrada, pero si husmeas por la cerradura verás que la llave está puesta… un puzzle clásico: coge el periódico de la pared, mételo por debajo de la puerta, y hurga con el afilador en la cerradura, para dejar caer la llave sobre el papel. En la sala, registra el cadáver que está tras el espejo; hallarás una tarjeta magnética.

▶ **REGRESA AHORA** a la sala de billar, y apunta el número que aparece en la puerta de acceso prohibido: 30461. Toma la salida que queda por explorar, y usa la tarjeta magnética para entrar en la sala de investigación. Estás dispuesto a averiguar tu verdadera identidad, así que pon tus huellas en la tinta de la mesa, y estámpalas en el formulario. Después, lee las fichas de los acusados en la caja fuerte. Ya en el pasillo, examina las mesas de los detectives, y usa el palo de billar en la reja del fondo para pulsar un botón y abrir la sala del terminal. Allí está el ordenador de la policía, pero de momento, no tiene tus datos, así que ve a la pequeña sala llamada el Rincón Rojo, y pon el formulario en el escáner. Accede al ordenador y elige la orden "Escanear imagen". Se grabará en un fichero que tiene por nombre SCAN49, que debes enviar a un agente. Para ello, elige la opción "E-mail" del menú, selecciona "Enviar mensaje": elige el nombre del fichero SCAN49, y envíaselo a T.S. Maslova.

Regresa a la sala del terminal. Tienes que

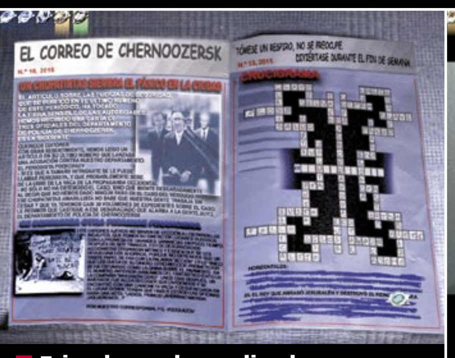
Quiz 5

¿Quién es el único superviviente de El Verdugo?

A. Grinya
B. Azote
C. Puerco



■ Para acceder al inventario, simplemente pulsa el botón derecho de tu ratón óptico. Siempre estará lleno de ítems que puedes manipular o mezclar.



■ Friendware ha realizado una gran labor de traducción del texto, y el doblaje también es estupendo.



■ Las escenas interactivas tienen gráficos renderizados, pero sólo aparecen en momentos clave.

El Ordenador de la Comisaría

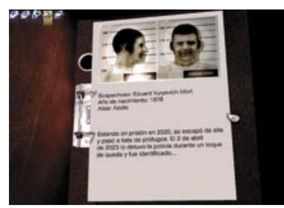
PARA CONTACTAR CON EL CUARTEL General, pincha en el menú sobre el nombre Maslova e introduce la contraseña del calendario, FLORALIFE. Después elige la orden “Correo Electrónico” y lee el correo del CIM, para obtener una página web “no oficial”: www.culch..ru/tomatoes. Lee también el correo del Rincón rojo, y guarda el fichero adjunto SCAN49.

EN EL MENÚ INTERNET, elige la anterior página web. Lee las noticias para saber que la palabra favorita del agente Karasko es SHELUFON (se apunta en la agenda). Entra en “Acceso para los agentes”, pincha en “Karasko”, introduce el código 17653007, y la clave SHELUFON. Si accedes a “Identificación de huellas” y eliges el archivo SCAN49 descubrirás que eres el agente especial Artyom M. Gorin.

PARA ABRIR LA CELDA BLINDADA de la sala de billar, puedes usar tu nuevo cargo: entra en “Acceso para agentes”, elige el apellido Gorin, introduce las claves 17789006 y ELDORADO (viene en tu agenda) y accede a “Apertura de la puerta especial”. Selecciona la ciudad de Chernoozersk, el departamento de policía, y el número de la puerta: 30461.

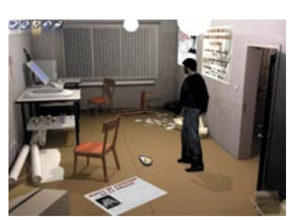
LA PLANTA PRINCIPAL DEL HOSPITAL PRESENTA LA MISMA DESOLACIÓN QUE EL RESTO DEL EDIFICIO, CON REGUEROS DE SANGRE Y MUERTOS DISEMINADOS POR TODOS LOS SITIOS

usar el ordenador para contactar con el cuartel general y, haciéndote pasar por Maslova, obtener tus datos identificativos y abrir la puerta prohibida de la sala de billar. Si no lo consigues, consulta el cuadro “El Ordenador de la Comisaría”.

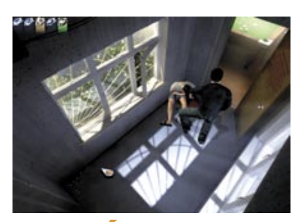


UNA AYUDA INESPERADA

En la puerta 30461, recién abierta te encontrarás con Azote, el único que ha sobrevivido al ataque del Verdugo, aunque está gravemente herido. Ponle el agua amoniacal en la nariz, y dale el dimedrol para mitigar su dolor. Puesto que es toxicómano, te pedirá un porro. Cruza la celda de las mujeres hasta el recibidor, y recoge el disquete, la nota con la clave GRDA25 y el encendedor del guardia asesinado. Regresa a la celda con las prostitutas y arrastra el bolso con el palo de billar. Regístralo hasta obtener el “cigarro” y dáselo a Azote, junto con el encendedor. Entonces, te pedirá cocaína. Cruza la estancia donde suena el teléfono –si lo coges sabrás que la policía rodea el edificio-, y abre la puerta contigua con la llave de la amapola. La droga está bajo la mesa. Dásela a Azote; antes de morir, te dará el teléfono de un amigo suyo, Estupor. Entra en la estancia de la armadura, y quítale la batería del móvil al cadáver. Insértala en tu teléfono. Pero el abonado tiene cancelada la cuenta, ¡qué mala suerte! Saca el CD del equipo de música y el papel de la máquina trituradora, con la clave KAY52. Después, pulsa la alarma del reloj del guardia para saber que estaba puesta a las 23:08.



▶ NECESITAS TELEFONEAR a Estupor, así que accede al ordenador de la sala del terminal e intenta que el abonado tenga de nuevo línea. Entra en “Acceso para agentes”, elige el apellido Gorin, e introduce las claves 17789006 y ELDORADO. Marca la opción “Redes de teléfonos móviles” y selecciona el apellido Golovan. Después, pincha en la orden “Dar de alta al abonado”.



LA HUÍDA

Llama a Estupor usando el número que te dio Azote: 24343. Estupor te dirá que encuentres una cinta con información sobre Belov. Azote te habló de una estancia secreta en la comisaría, así que tendrás que buscarla. La encontrarás en los lavabos, en la sala contigua donde suena el teléfono. Levanta el cartel “El lavabo no funciona” para desvelar un teclado. Introduce el código que se corresponde con la hora de la alarma, es decir: 2308. Así, entrarás en la misteriosa sala de la empresa Iceberg, especializada en congelación humana. Pero, ¿cómo obtener la cinta incriminatoria? Accede al terminal usando la clave GRDA25. Recuerda que todas las claves se anotan en tu agenda electrónica. Si tienes el disquete y el CD en tu inventario, podrás pinchar en el nombre “Belov” e introducir la contraseña KAY52. A continuación, recoge la cinta del cajón recién abierto, en la librería, y examina su color. Llama a Estupor por el móvil; te pedirá una descripción del cartucho. Dile que es naranja, con una franja amarilla, para que te revele que hay un pasaje secreto en la celda 102 y que te dejarán pasar si das dos golpes largos y tres cortos. Acude a la celda y transmite la contraseña. El vigilante te pedirá que resuelvas el crucigrama para dejarte escapar: ¿Quién era el rey que arrasó Jerusalén y destruyó el reino de Judea? Si no sabes la respuesta, puedes consultarla en el siguiente número de la revista, que casualmente usaste para coger la llave con el afilador. Es NABUCODONOSOR. Díselo al viejo, y así podrás salir de la comisaría por las alcantarillas. Al otro lado, te espera una furgoneta, que te conducirá hacia un impactante y sorprendente final. Pero no querrás que te lo contemos, ¿verdad?

J.A.P.

Soluciones Quiz

1.C. Chernoozersk. **2.A.** De un tiro en la boca. **3.A.** Cortándole la cabeza. **4.B.** La Torre de Pisa. **5.B.** Azote.



Unreal Tournament 2004

CONSEJOS PARA LA ACOMETIDA FINAL

¿Has participado en los nuevos modos de combate que te ofrece este genial arcade 3D, y todavía no das pie con bola? ¿Aún crees que todo es porque tus compañeros de equipo no te entienden? No te preocupes, que en esta lupa te desvelamos la mecánica de una partida de "Acometida".

Te recordamos en primer lugar que este nuevo modo rebosa jugabilidad por los cuatro costados y en él, cada equipo cuenta con una base, dentro de la cual se encuentra superprotegido el núcleo. Y destruirlo es el objetivo del equipo contrario.

Lo divertido está en que las bases no se pueden destruir así como así, sino que el equipo contrario tendrá que ir conquistando distintos "nodos" enlazados, siguiendo un patrón y un orden determinado. Para desactivar la defensa del núcleo, en fin, cada equipo tendrá que conseguir hacerse con todos esos "nodos" en orden.

Para ilustrar lo que sería un enfrentamiento habitual en este modo "Acometida", hemos escogido el mapa "Dawn", aunque las técnicas se pueden extrapolar a cualquiera de los otros mapas. Recuerda que los enlaces, el tiempo de combate y algunas reglas se pueden redefinir al principio de la partida, si eres el servidor.

Pilotando vehículos





EL MANTA (deslizador) sirve para desplazarse rápido aunque su blindaje es pobre y solo admite un tripulante. Es ideal para atropellar enemigos, al impulsarse hacia arriba y abajo. El SCORPION (buggy) también es rápido y mueve unas cuchillas laterales terroríficas para cualquier peatón cercano. La nave RAPTOR es la reina de los cielos, aunque tremendamente vulnerable a ametralladoras y misiles dirigidos (sólo aguanta uno o dos). Su alta maniobrabilidad la convierte en el "cazatanques" perfecto. Sitúate sobre el techo de un blindado, muévete constantemente y seguro que tu adversario acabará pereciendo…

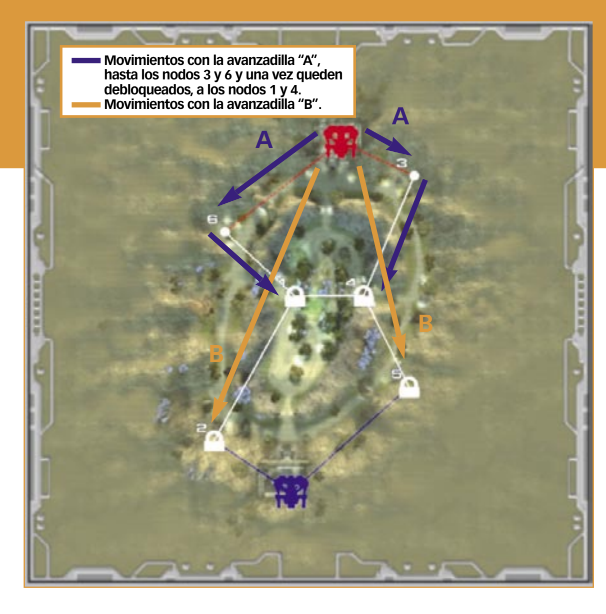
EL HELLBENDER tiene dos puestos de artillero. El primero lanza bolas de iones y el segundo es un rayo, ideal contra vehículos ligeros. El tanque GOLIATH es un blindado de asedio y aunque lento para desplazarse, su cañón principal es letal; contra hombres a pie, caerán como moscas, y contra otros transportes, apenas durarán dos disparos. Este tanque es más efectivo pilotado por dos soldados, pues su torreta superior es perfecta para derribar naves. Y recuerda que cada nodo conquistado hace aparecer vehículos aliados: si te acercas a un nodo enemigo, puede que hay vehículos aparcados, pero bloqueados.

Cuestión de control

EL LEVIATHAN es una fortaleza móvil, con cinco puestos de ataque (cuatro torretas y un cañón principal), aunque es muy lenta. Si eres piloto, en cualquier momento puedes "anclarlo" a tierra firme para convertirlo en un cañón superdestructor. Muy útil para asediar nodos o incluso el núcleo enemigo. Este vehículo es resistente, pero no indestructible. La mejor táctica consiste en llevar siempre varios tripulantes que lo reparen con la enlazadora.

LAS TORRETAS periféricas no son muy precisas, al funcionar como el fuego principal de la enlazadora, pero son importantes para mantener a raya a los enemigos cercanos. La unión hace la fuerza, y el Leviathan lo describe muy bien. Además, el fuego principal (el cañón del conductor) dispara muchos pequeños misiles. No te permitas perder uno de estos vehículos o lamentarás tener que hacer de nuevo todo el recorrido.



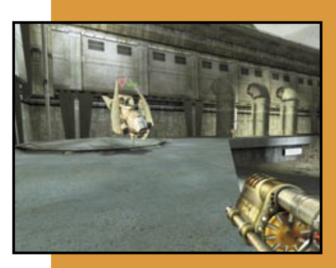


■ Todos los movimientos de las dos avanzadillas, a y b, están puestos en relación a tu base, la roja, en el punto norte del mapa. Si tu base fuera la azul, los movimientos cambiarán de forma inversa.



Estrategias Iniciales

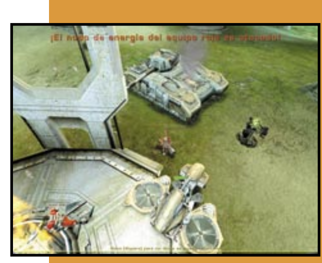
AVANCE INICIAL



■ **AMBOS EQUIPOS** se encuentran en igualdad de condiciones al principio de toda partida. Asumiendo que estás en el bando rojo, tus primeros pasos consistirán en aprovisionarte de armas, seleccionar la enlazadora y buscar entre los vehículos disponibles, preferiblemente uno veloz. O sea, cualquiera menos el tanque ("Goliath") o la fortaleza móvil ("Leviathan"). ¿Preparado para la conquista?



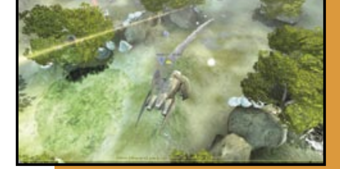
■ **EN EL JEEP** ("Hellbender") caben tres personas, pero no salgas pitando: espera a que suban contigo otros compañeros, o bien solicita un "paseo" de otros conductores. Incluso vehículos de una sola plaza como el buggy ("Scorpion") o el aerodeslizador ("Manta") admiten que uno o dos jugadores se posen sobre su carrocería para un paseo improvisado. Recuerda que el equipo que primero llega a los nodos obtiene una gran ventaja.



■ **EL OBJETIVO** es capturar los primeros nodos libres cuanto antes (3 y 6) e inmediatamente ganar el pulso en los nodos centrales (1 y 4). Para conseguirlo, es imprescindible que se formen dos avanzadillas. La primera (A), debe conquistar los nodos iniciales, para así desbloquear los centrales (1 y 4). La segunda avanzadilla (B), debe utilizar los vehículos más rápidos ("Manta" y "Raptor") para encargarse de boicotear la construcción de los nodos enemigos (2 y 5) y asegurar la posición central.



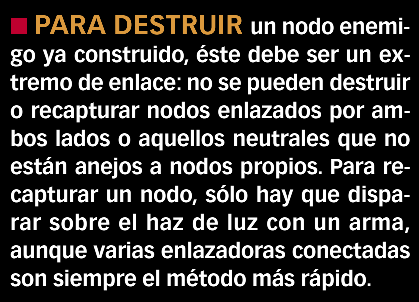
■ **PARA CONQUISTAR** un nodo desbloqueado, tan solo hay que caminar por encima del círculo. Su construcción es lenta, pero puedes acelerarla si disparas con el arma enlazadora sobre el haz de luz o la barra de progreso. Si otro jugador te enlaza mientras aceleras la construcción, entonces tardará justo la mitad, y si te ayuda un tercero, entonces será aún más rápido. Ahí está la clave de las conquistas.





Estrategias Definitivas

ASALTO FINAL



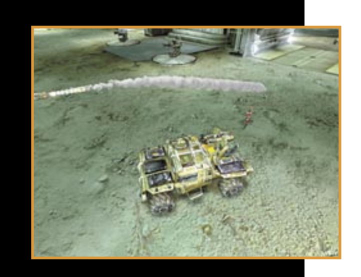
■ **PARA DESTRUIR** un nodo enemigo ya construido, éste debe ser un extremo de enlace: no se pueden destruir o recapturar nodos enlazados por ambos lados o aquellos neutrales que no están anejos a nodos propios. Para recapturar un nodo, sólo hay que disparar sobre el haz de luz con un arma, aunque varias enlazadoras conectadas son siempre el método más rápido.



■ **EL DESTINO FINAL** es la destrucción del núcleo ubicado en la base enemiga, pero éste se encuentra protegido por un escudo que no desaparecerá hasta que tu equipo conquiste TODOS los nodos del mapa. Si tu equipo es el que está perdiendo nodos, resultará primordial que todos defendáis con uñas y dientes el último nodo, mientras que otros miembros intentan recuperar los asociados a éste.

■ **EL NÚCLEO** es irreparable, lo que significa que los daños que reciba quedarán acumulados de forma porcentual hasta el siguiente ataque. Debes saber que si la partida finaliza en tablas, se entrará en una prórroga en la que los porcentajes del núcleo marcarán el tiempo. El equipo con el núcleo más dañado estará en desventaja. Te aconsejamos, por ello, que cuando te quede un solo nodo, vayas a defender tu base.





■ **LAS ARAÑAS** explosivas resultan la trampa perfecta para los enemigos más ansiosos por conquistar nodos. Coloca unas cuantas cargas alrededor y despreocúpate de esa parte. Fíjate siempre en el mapa-radar para situarte y acompaña a otros jugadores. Un nodo en blanco es conquistable, pero si tiene el símbolo de un candado está bloqueado. Los avisos en pantalla te indicarán cuándo se está atacando uno de tus nodos (parpadeará en el radar).



Athena Sword

EXPANSIÓN DE RAINBOW SIX 3: RAVENSHIELD

LA VIDA DE MUCHOS INOCENTES PENDE DE UN HILO por lo que tienes que coordinar al milímetro las acciones de tus hombres para que todo salga sin imprevistos. Por suerte, con los consejos que te damos, el éxito de las misiones estará prácticamente asegurado.

1 EN LOS ESCENARIOS interiores suele haber abundantes pasillos y puertas por los que los componentes de tu equipo antiterrorista tendrán que deslizarse con el mayor sigilo posible. Por lo general, debes avanzar lentamente hasta que te encuentres un combate a corta distancia. También, prueba a asomar únicamente la cabeza por las esquinas de los pasillos, y abre las puertas sólo un poco, para poder contemplar lo que te espera en la siguiente sala. Si ves muchos terroristas, no dudes en lanzar a tus hombres en una acción rápida para cogerlos totalmente desprevenidos.

2 COORDINAR DOS EQUIPOS es una tarea que puede resultar bastante complicada en escenarios especialmente amplios o de diseño intrincado. Por ello, es también muy recomendable que previamente establezcas concienzudamente la planificación de la misión, aunque ello te lleve unos cuantos minutos. Una vez en el escenario tridimensional, debes ponerte a cargo del equipo cuyas acciones sean más peligrosas o difíciles de llevar a cabo. De esta forma, podrás paliar algunas ausencias en la IA de tus compañeros que podrían poner en peligro el éxito de la misión.

Sin miedo a morir



La dificultad de muchos de los escenarios en los que te tendrás que enfrentar a los grupos terroristas, hace que se vaya a convertir en algo habitual el hecho de morir unas cuantas veces antes de poder conseguir el éxito de la misión. Por eso, una buena estrategia es dedicarte primero a investigar el nivel repetidas veces, y una vez lo conozcas bien, realizar la planificación de la victoria en profundidad.



1



2

3 TU ESTILO DE JUEGO influye de manera determinante en el desarrollo de los distintos niveles. Aunque lo más recomendable es que trates de eliminar a los enemigos haciendo el menor ruido posible, también te enfrentarás a situaciones muy concretas en las que avanzar en tromba haciendo todo el estruendo del mundo será otra posibilidad a tener bastante en cuenta, por ejemplo para hacer de señuelo y despejar el camino al otro grupo. Elige un arma de precisión a corta distancia como el SM4 o mejor aun, la escopeta M1014 capaz de hacer estragos entre las defensas enemigas.



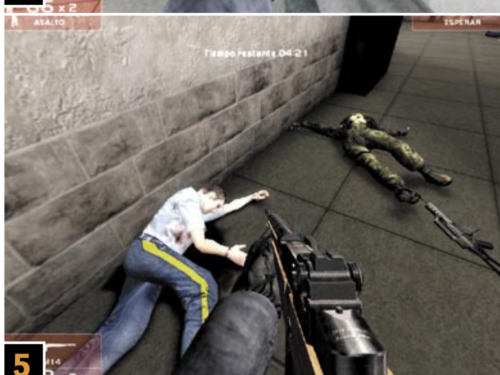
3

4 LAS TÁCTICAS POSIBLES ante un enfrentamiento pueden ser muy diversas. Si optas por el sigilo, un tiro con precisión a la cabeza del enemigo acabará con él fulminantemente, sin darle tiempo a reaccionar. Pero si en la habitación hay más de un terrorista, cosa que suele ser habitual, esta táctica ha de pasar a un segundo plano. Busca cuanto antes un sitio tras el que ocultarte, y que sea resistente a las balas, o si no, acabarás acribillado en seguida. Acaba con ellos cuanto antes, porque por lo general, te lanzarán peligrosas granadas.



4

5 OCÚPATE DE LOS REHENES a su debido momento. En determinados enfrentamientos habrá un fuego cruzado que podría herir o acabar con un rehén, dando al traste con el planteamiento de la misión. Una vez hayas despejado la sala, manda a tus hombres a que realicen un reconocimiento de la zona, momento que deberás aprovechar para ocuparte del rehén, o para amordazar a los enemigos que se han rendido. Recuerda que puede haber algún enemigo que no habías visto escondido, convirtiéndote en un blanco perfecto.



5

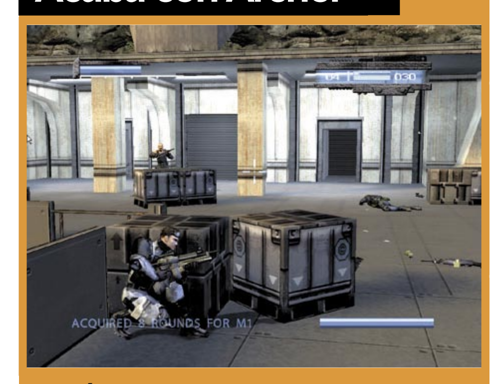
Kill.Switch

APRENDER A CUBRIRTE Y ATACAR requiere paciencia, precisión y un buen conocimiento de todas tus habilidades. Con nuestros consejos, te será más fácil descubrir el secreto que hay detrás de la misteriosa identidad de Bishop. ¡Buena suerte, soldado!

1 LO PRIMERO que tienes que aprender es a cubrirte y atacar con seguridad a los enemigos. Como son tan inteligentes, el ataque frontal es casi un suicidio en la mayoría de los casos. En todas las misiones, debes cubrirte con cualquier elemento de la escenografía, pulsando el botón derecho del ratón cerca de él y luego, sin soltarlo, mueve la tecla de dirección adecuada según el lado por el que vas a atacar. Antes de hacerlo, espera a que los enemigos lancen su primera andanada y paren para recargar.

2 NO DESESPERES INTENTANDO acabar cada uno de los escenarios a la primera. Lo mejor será que al comenzar cada partida, examines todo el terreno, las posibles rutas de movimiento de cada soldado y la posición de los objetivos que se te marcan. Ten siempre en cuenta que este juego es eminentemente táctico, por lo que entra dentro de su lógica el que tengas que jugar varias veces cada nivel.

Acaba con Archer



EL ÚLTIMO NIVEL es difícil, pero lo lograrás. Primero, mueve el container pulsando el botón del comienzo y luego corre a la segunda línea de cajas. Liquida con cuidado a los soldados de la derecha y evita los cohetes del búnker. Luego, encárgate de los dos soldados del búnker y de los de la izquierda. Entonces, saldrá Archer con otros tres soldados. Liquídalos primero a ellos y luego corre hacia donde comenzaste el nivel. Archer es duro, y lo mejor es atacarle desde la mayor distancia posible con granadas y el rifle francotirador. Si lo haces así, no tendrás demasiados problemas para vencerle. Disfruta con el final y otras sorpresas…


1

3 EL MOVIMIENTO MÁS ÚTIL, aparte por supuesto del disparo normal, es el denominado "disparo a ciegas". Este disparo no solo sirve para eliminar enemigos desde una posición poco favorable, confiando un poco en la buena fortuna, sino que su principal utilidad es la de despistarlos. Si disparas a ciegas desde una localización y luego te desplazas corriendo a derecha o izquierda -sin que te vean, claro, puedes atraer la atención de los soldados para atacarles más tarde desde una posición que te sea un poco más favorable.

4 UN TRUCO PRIMORDIAL y enormemente útil es el de entender perfectamente tu barra de energía. Si te das cuenta, dispones de una doble barra: una de color azul oscuro y otra de color azul claro. Al dispararte, ambas van decreciendo, y cuando la oscura llega hasta el final, es cuando mueres. Afortunadamente, si te quedas quieto unos segundos parapetado a salvo de los disparos, la barra oscura se va regenerando poco a poco. Teniendo esto claro, siempre puedes avanzar hasta posiciones avanzadas frente a los enemigos resistiendo unos cuantos disparos, pero sabiendo que luego puedes recuperarte. Sencillo, ¿verdad?

5 APRENDE A ESQUIVAR los disparos enemigos y a desplazarte a posiciones más favorables sin exponerte demasiado tiempo a sus balas. El mejor movimiento que puedes realizar para ello es la "voltereta lateral", que puedes realizar fácilmente pulsando la tecla de dirección al tiempo que la barra espaciadora. Es de lo más útil cuando estás sometido a un fuego intenso y necesitas salir rápidamente de la situación, o cuando te encuentras en terreno abierto y los enemigos te han localizado.



2
3
4
5



Etherlords II

LOS COMBATES pueden parecer ganados en un determinado momento, pero todo jugador diestro en las lides de la magia sabe que nunca se sabe la mano de cartas que puede sacar el rival… Nuestros consejos te ayudarán a no bajar la guardia.

1 SELECCIONA TUS HECHIZOS con cabeza. Lo ideal es tener una configuración estándar y equilibrada que te permita enfrentarte a cualquier cosa, pero en ocasiones tendrás que prepararte "arsenales a medida" para combatir a ciertos enemigos. Por ejemplo, un "muro" no te atacará, pero se defenderá salvajemente con hechizos y criaturas casi indestructibles. Ante eso, lo mejor es una combinación de hechizos netamente ofensivos. Justo lo contrario de un "sintético" que despliegue ante ti un ejército de gusanos listos para morder en el turno en el que han sido invocados…

2 NO OLVIDES TU RAZA, o lo que es lo mismo: juega tratando de aprovechar al máximo las virtudes de la raza a la que perteneces. Los kinets, por ejemplo, son muy buenos esquivando daños, buena parte de sus hechizos hacen que sea casi imposible restarles energía. Los sintéticos y los seguidores del caos, por el contrario, basan todo su poder en rápidas y letales ofensivas, y apenas cuentan con hechizos de curación o de defensa. Por eso les convienen los combates cortos. Los vitalistas, sin embargo, son los mejores "fajadores" del juego.





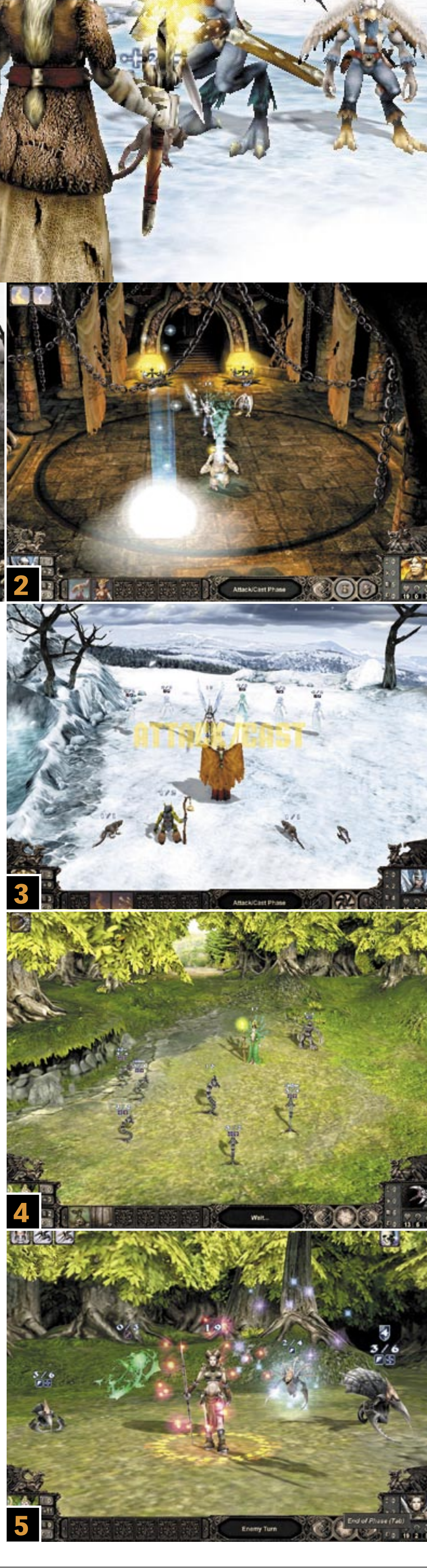
LOS OBJETOS son la guinda que cualquier guerrero que habite en las peligrosas tierras de Etherworld lleva siempre en su mochila. Proporcionan a sus dueños una serie de ventajas que en muchas ocasiones consiguen tornarse en definitivas. No dejes de buscar y acumular todos los objetos que puedas. Y haz un uso prudente de ellos, ya que casi siempre, su duración es limitada.



3 GUARDA ETER PARA LA DEFENSA, no lo malgastes todo cuando llegue tu turno de ataque. Hay determinados hechizos y objetos que se pueden utilizar sin demasiada dificultad, en el turno en el que te toca bloquear los ataques del rival. Por otro lado, sé precavido, pues nunca podrás saber a ciencia cierta la carta que esconde el mago que tienes frente a ti. Por la misma razón, no destines a todas las criaturas que has invocado al ataque, guarda alguna para evitar que el rival consiga quitarte demasiados puntos de vida.

4 APRENDE A ENCAJAR, no tires la toalla a lo largo de los combates del principio, en los que puede ser bastante probable que te saquen un montón de puntos de ventaja. Quizá no te estén saliendo los hechizos que necesitas justo en ese momento, pero tarde o temprano aparecerán y podrás utilizarlos, y quizá en ese momento el rival no tenga nada lo suficientemente bueno como para contrarrestar tu ataque. En los duelos, como en el deporte, el principio es importante, pero sólo el final es definitivo. Y las cosas a menudo cambian.

5 CONFÍA EN TU ESPECIALIZACIÓN y elígela muy bien. Aunque parezca que se trata de algo demasiado aleatorio, que no parece tener demasiada incidencia en el combate, lo cierto es que sucede justo lo contrario. En más de una ocasión, incluso a lo largo de un mismo duelo, la especialización puede ser la que te salve la vida, o la que te permita alcanzar esa ventaja final que te otorgará la victoria. Elígela con cuidado. Si tu arsenal y tu forma de juego es especialmente ofensiva, quizá sea aconsejable una especialización de carácter defensivo para compensar. Y viceversa…



Ace Expansion Pack

EXP. PARA IL2: FORGOTTEN BATTLES

INTERCEPTAR LAS V-1 y los ataques "Mistel" son dos de las misiones más interesantes y difíciles de esta expansión. Aquí te decimos cómo cumplirlas.



■ **PARA DESTRUIR LAS V-1** vuela la base enemiga sin perder de vista las rampas de lanzamiento. Lo ideal es que vueles en círculos no superando los 400 Km/h.



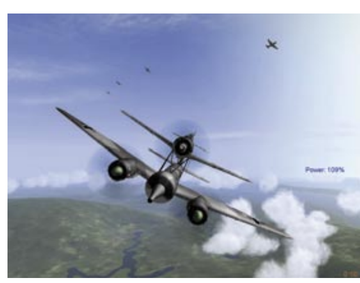
■ **CUANDO DESPEGUE** la primera de las bombas volantes lánzate a la persecución. Acelera muy deprisa y es muy pequeña. Así pues, que no se te escape.



■ **NO ABRAS FUEGO** si estás a menos de 300m o tu avión será alcanzado por la deflagración. Ajusta antes la deflexión de tus ametralladoras a esa distancia.



■ **CUANDO DESTRUYAS** la primera da media vuelta por la misma ruta. La segunda bomba apenas es lanzada con unos segundos de diferencia.



■ **EL ATAQUE MISTEL** requiere una aproximación exacta al objetivo. Sigue la ruta y deja que los cazas de escolta se encarguen de los interceptores enemigos.



■ **CUANDO LLEGUES AL PUNTO** de ruta previo al del objetivo deberías estar a unos 3000 pies y 3 Km. Haz un picado al objetivo con un ángulo de unos 40 grados.



■ **LA VELOCIDAD DEBE SER** de unos 600 Km/h. Cuando estés más o menos a 1 Km, en picado, pero con las alas a nivel y el blanco en tu mira, lanza el Mistel.



■ **NO SIGAS AL MISTEL** en su descenso. Vira para ponerte a salvo de la onda expansiva y volver a la base. Ahora, puedes encargarte de los cazas.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, siempre puedes hacer uso de un "camino alternativo" y utilizar las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Battlefield Vietnam
Sáltate la intro



Cuando grabas el juego desde el escritorio, podrás saltarte la intro siguiendo estos pasos: haz click con el botón derecho en el icono de «Battlefield Vietnam» y selecciona **Propiedades**. En la línea de la ruta de acceso directo, añade **"+restart 1"** (con las comillas). ¡Hecho!

Battle Realms
Trucos estratégicos



Durante una partida, pulsa **[Intro]** para acceder a la consola de trucos en la que escribir uno de los códigos:
himmegimmegimme: 1000 Unidades de oro.
brainstorm: Todas las magias.
perfectwarrior: Aparece en escena un guerrero cyborg.
shamefulLoss: Perderás la partida al instante.
easyWin: Ganarás al instante.
iamgreatcornholio: Muchos más puntos de experiencia.
arisemywarriors: Aparecen bastantes más guerreros.
exit: Finaliza la partida.

Castle Strike
Unas trampillas...

En medio de una partida, pulsa **[Intro]** para entrar en



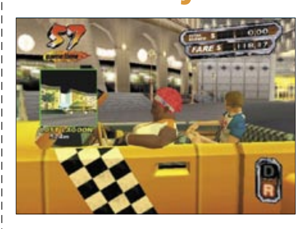
la consola de trucos, y escribe los siguientes códigos:
dutyfree: Hazte con 1000 unidades de oro.
gabriel: Con 1000 de mineral.
therock: Con 1000 de piedra.
ent: Consigue 1000 de madera.
itsgoodtobetheking: Hazte con 10000 unidades de todo.
enlightenme: Los mapas.
keepemcoming: Invulnerabilidad absoluta.
myhomeismycastle: Máximo nivel de unidades.
iamsolame: Gana la misión.

C&C: Generals Zero Hour
Honores en Batalla en modo individual



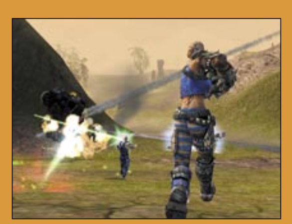
Estos son los honores que vas a lograr en las Campañas o partidas de Escaramuza:
Condecoración Ala Aérea: Construye más de 20 aviones contra la máquina.
Medalla del Apocalipsis: Construye el Cañón de Partículas, el Misil Nuclear y el Tormenta de Scuds.
Condecoración Medalla Blindada: Construye más de 50 tanques.
Medalla Relámpago: Gana una partida en menos de 5 ó de 10 minutos.
Medalla Campaña Reto: Completa la Campaña Generals, en niveles de dificultad Fácil, Medio, o Difícil, para conseguir la medalla de Bronce, Plata, u Oro, respectivamente.
Medalla Campaña China: Completa la Campaña de China en niveles de dificultad Fácil, Medio, o Difícil, para conseguir la medalla de Bronce, Plata, u Oro.
Medalla Dominación: Consigue la victoria en 100, 500, 1000, ¡o 10000 partidas!
Medalla Reto: Acaba todos los mapas de Escaramuza.
Medalla Campaña GLA: Completa la Campaña GLA.
Medalla Racha: Logra la victoria en 3, 10, 25, 100, 500, ó 1000 batallas seguidas.
Medalla Resistencia: Completa cualquier mapa de Escaramuza contra el máximo número de enemigos en nivel de dificultad Difícil.
Medalla Campaña EEUU: Completa la Campaña de EEUU en niveles de dificultad Fácil, Medio, o Difícil, para conseguir la medalla de Bronce, Plata, u Oro.

Crazy Taxi 3: High Roller
Escenarios y taxis



Para desbloquear todos los nuevos taxis y escenarios, debes superar los distintos niveles del "Crazy X". Ánimo, que no son fáciles...:
Nivel 1: Abre los mapas de West Coast, de Glitter Oasis y de Small Apple.
Nivel 2: Desbloquea la bici, el carro, y el cochecito de bebés para usarlos como taxi.
Nivel 3: Desbloquea el nuevo modo "Another Day".
Nivel S-S: Debloquea a los 12 taxistas con sus vehículos, para cualquier escenario.

Truco del mes





UNREAL TOURNAMENT 2004
Códigos para jugadores en apuros...

En medio de una partida –sólo en modo individual–, pulsa la tecla [º] para que se abra la consola de trucos, en la que podrás escribir cualquiera de los siguientes:

addbots #: .... Añade el número # de bots que pongas.
allammo: ...... 999 Balas para cada arma.
allweapons: ..... Todas las armas (no cargadas a tope).
behindview 0: ...... Visión en primera persona.
behindview 1: ...... Visión en tercera persona.
god: ...... Salud infinita.
ghost: ...... La gravedad no afectará a tu personaje.
fly: ...... Podrás volar en cualquier modo de juego.
killbots: ...... Mata a todos los bots.
loaded: ...... Todas las armas cargadas al máximo.
open (nombre del mapa): .... Abre un mapa específico.
setgravity #: ...... Establece la cantidad de gravedad.
setjumpz #: ...... Establece la altura de tus saltos.
setspeed #: ...... Establece la velocidad del juego.
suicide: ...... Se suicida.
switchteam: ...... Cambia de equipo.

Dungeon Siege: Legends of Aranna
Rol sin secretos...



En medio de la partida, pulsa **[Intro]** para que aparezca la línea de mensajes. Introduce entonces uno de estos, y disfruta de sus consecuencias:
sniper: Las armas a distancia tendrán un alcance de 100m.
potionaholic: Consigue tres pociones grandes de Energía y 3 de superpoder.
faetehbadger: Un completo set de equipo para novatos.
zool: Invencible (deberás introducirlo de nuevo al comienzo de cada capítulo).
checksinthemail: Tus unidades de oro al máximo.
drdeath: Todas las estadísticas al máximo.
loefervision: Desaparece la niebla de los mapas.
xrayvision: Desaparecen las texturas.
sixdemonbag: Invocas a seis criaturas muy poderosas.
maxjooky: Aumenta el tamaño de los personajes.
minjooky: Disminuye el tamaño de los personajes.

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ Si tu truco es seleccionado, pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Far Cry
Amo de la isla



Haz click con el botón derecho sobre el icono del juego, entra en "Propiedades", y accede a la línea de la ruta de acceso directo del juego. Deja un espacio al final de la ruta y escribe **–devmode**
Todos los niveles quedarán abiertos. Ya en el juego, pulsa la tecla correspondiente para activar los siguientes trucos:
0: Munición al máximo.
Retroceso: Invulnerabilidad.
F1: Vista en tercera persona.
F2: Siguiente "checkpoint".
F3: Teletransporte aleatorio.
F4: Atravesar los muros.
F5: Velocidad del juego normal.
F9: Guardado rápido.
F10: Cargar rápida de partida.
F11: Ver mapa completo.
P: Todas las armas.

GTA III
Mafioso, tramposo



En plena partida, teclea uno de estos jugosos códigos:
gesundheit: Sube tu salud.
gunsgunsguns: Consigue todas las armas del juego.
ifiwerearichman: Llena tus bolsillos con una buena pasta.
turtoise (tortoise, en la versión 1.1): Armadura a tope.

Trucos con el clima:
ilikescotland: Densidad de la niebla en grado 1.
ilovescotland: Densidad de la niebla en grado 2
peasoup: Densidad de la niebla en grado 3.
skincancerforme: Buen tiempo generalizado…
itsallgoingmaaad: Todos los peatones se vueven locos.
nobodylikesme: Todos los peatones quieren matarte.
weaponsforall: Todos los peatones llevan armas.

Halo: Combat Evolved
Un final diferente

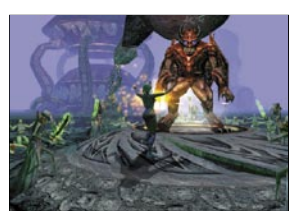


Si quieres disfrutar de un final diferente, simplemente tienes que completar el último nivel, "La huida" en el nivel de dificultad "Legendario".

El Grunt escondido

Para que este truco funcione, tienes que comenzar el último nivel desde el principio.
En el último nivel, "La huida", cuando derriben a la nave aliada "Echo 419", dirígete hacia abajo todo lo que puedas hasta que encuentres un túnel a tu derecha. Entra en él y en seguida verás otra pequeña galería a tu derecha, por la que deberás ir. Un poco más adelante, en esta galería te encontrarás con un Grunt que no te disparará. Acércate a él y escucha todo lo que te tiene que decir…

Las Hordas de la Infraoscuridad
Un personaje invencible



Pulsa la tecla **[º]** para acceder a la consola y dentro teclea **debugMode 1** para poder introducir los siguientes trucos. Si lo haces correctamente aparecerá el mensaje **Success** y si aparece **Entered Target Mode** tendrás que indicar a qué personajes quieres aplicar el correspondiente truco.
dm_givelevel <X>: Tu personaje sube de nivel sustituyendo X por un número.
dm_mylittlepony: Tu personaje monta a caballo.
dm_cowsfromhell: Vacas voladoras del infierno.
GiveXP <X>: Obtener puntos de experiencia por valor de X.
Getlevel <X>: Sube de nivel hasta el valor de X.
ModSaveFort: Modificar fuerza del personaje.
SetSTR <X>: Establece la resistencia del personaje por el valor que des a X.

Need F. Speed: Hot Pursuit 2
Otras carreras



Haz click con el botón derecho sobre el icono del juego, entra en "Propiedades", y accede a la línea de la ruta de acceso directo del juego. Entonces, escribe al final de la ruta cualquiera de los códigos que te damos a continuación, para obtener distintos resultados que modificarán las carreras:
ghost: Tu coche será invisible para los demás vehículos.
helicoptersonly: Sólamente habrá helicópteros de policía.
nomusic: Corre sin música.
nofrontend: No aparecerá ningún display de pantalla.
noreverb: Elimina la reverberación de los motores.
nosnd: Desaparecen por completos los efectos de sonido de las partidas.
opentree: Desbloquea todas las pruebas.

Rainbow Six 3: Athena Sword
Top secret: sólo para comandos

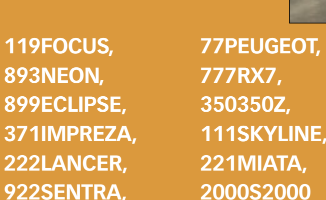
En medio de la partida, pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos en la que tienes que introducir uno de los siguientes códigos:
disablemorality: Elimina el grado de moralidad.
disarmbombs: Desactiva todas las bombas.



demoplay: Juega la demo que apareció del juego.
ghost: Modo Vuelo.
fullammo: Munición llena.
god: Modo dios para el propio jugador.
godteam: Modo dios para todo el equipo.
godhostage (1 ó 2): Modo dios para los rehenes (1= activado; 2=desactivado).
godterro: Modo dios para los terroristas.
godall: Modo dios absoluto.
killrainbow: Mata a todos los operativos de Rainbow.
neutralizeterro: Mata a todos los terroristas.
quit: Termina la partida.
killhostage: Elimina de golpe a todos los rehenes.
killthemall: Acaba con todos los NPCs.
killterro: Elimina a todos los terroristas.
killpawns: Desaparecen todos los oponentes.
playerinvisible: Invisible para los terroristas.
rescuehostage: Rescata a los rehenes.
resetmeall: Cualquier truco introducido anteriormente deja de tener efecto.
rendspot: Podrás ver a todos los terroristas en el mapa.
routeall: Muestra en el mapa todas las rutas posibles.
toggleunlimitedpractice: el juego nunca termina.
trunaway: Los terroristas huyen despavoridos.
tsurrender: Los terroristas se rinden en cuanto te ven.
behindview (0 ó 1): Vista en tercera persona (desactivada, o activada).
unlock all: Desbloquea todos los niveles del juego.
walk: Elimina la posibilidad de vuelo de cualquier jugador.

Truco del lector

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Consigue todos estos cochazos



Entra en "Estadísticas", pulsa [Retroceso] y, en el menú principal, pulsa [SUPR] seguido de cualquiera de los códigos que te detallamos:

119FOCUS, 893NEON, 899ECLIPSE, 371IMPREZA, 222LANCER, 922SENTRA, 667TIBURON, 77PEUGEOT, 777RX7, 350350Z, 111SKYLINE, 221MIATA, 2000S2000 889CIVIC, 228SUPRA, 240240SX, 342INTEGRA, 239CELICA, 973RSX777.

Javi NasH MLG

Secret Weapons Over Normandy
Munición Infinita

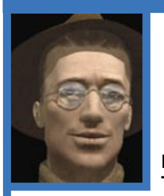


En cualquier momento de la partida, puedes introducir la siguiente secuencia de teclas para disfrutar de munición ilimitada en tus armas:
Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, J, L.
Así cualquiera gana, claro…

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



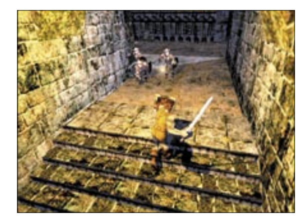
El Gran Tarkilmar

No lo intentes...

LucasArts nos la ha vuelto a jugar. Tras cancelar «Full Throttle 2», ha hecho lo propio con «Sam & Max 2». Entre el amplio catálogo de la compañía, hemos de lamentar que ambas cancelaciones afecten precisamente al género con menos títulos, las aventuras. Quizá por ello, tuvo lugar la dimisión de su presidente, Simon Jeffery, confeso fan del género, hace unos meses... Coincidiendo con la cancelación, la compañía ha anunciado «Mercenaries», un arcade ambientado en la Guerra de Corea –¡qué original!–. Hace diez años, LucasArts era la compañía más famosa del mundo gracias a sus juegos imaginativos, con propuestas arriesgadas. Ahora, no están dispuestos a asumirlos: Apuestan por la acción bélica y, claro, "Star Wars". ¡Qué pena!

ACCIÓN

BLADE
¿Funciona en Windows XP?



Mirad que llevo semanas intentándolo… y no hay manera de conseguir una configuración buena para que se me ejecute este juegazo bajo Windows XP. ¿Alguna sugerencia?

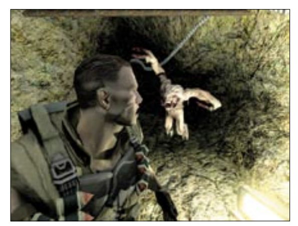
Alfredo Berdonce

Necesitas descargar el parche de la página web de Friendware (www.friendware.es) -spanish patch v1001-. Una vez bajado, sustituye los archivos del directorio del juego con los del parche que has bajado.

FAR CRY
Cuelgues y vídeos corruptos

Tengo un Athlon XP 1700+ que está "overclockeado" a 2200+, y una ATI 9800 en su versión estándar. El juego se reinicia de forma espontánea y en los vídeos se ven como manchas verdes. Todos los demás juegos me funcionan bien, ¿Por qué este no?

Carlos Marín



Prueba a bajar los valores de overclock hasta que deje de sucederte. «Far Cry» exprime mucho el procesador, y una muestra de errores de proceso por un overclocking agresivo son las manchas verdes en los vídeos Bink.

HALF-LIFE
Compra Online



Todo el mundo habla maravillas de «Half-Life», y la verdad es que me apetece jugarlo antes de que aparezca la segunda parte. ¿Me recomendáis comprarlo por Steam o buscarlo en una tienda?

David Gil L.

Pese a que su tecnología está muy superada no dudes que sigue siendo formidable. Si lo compras en tiendas lo tienes por unos 14.95€, con caja y manual. Si lo compras por Steam tendrás que usar tarjeta de crédito y obtendrás un número de serie para descargarlo online, pero te saldrá algo más barato.

JUEGO ONLINE
Más allá de Counter-Strike

Nunca he jugado a ningún juego de acción táctica online, excepto a «Counter-Strike» en red, con unos amigos. ¿Cuáles me recomendaríais para empezar?

GranPatriarca



Puedes empezar por «Enemy Territory», ya que es gratuito. También te recomendamos «Battlefield Vietnam», mapas abiertos y luchas épicas. Si te va el juego vertiginoso «Unreal Tournament 2004» te encantará. Cuando ya estés "iniciado", quizás te interese adentrarte en acción táctica pura, como «Operation Flashpoint» o «Raven Shield».

Microencuesta

¿Qué tipo de juegos basados en películas prefieres?

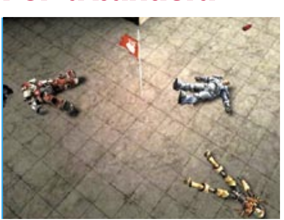
Basta con echar un vistazo a las listas de ventas, para comprobar el éxito de los juegos cinematográficos. Pero hay muchas variantes. El 42% de los que nos han escrito prefieren los juegos protagonizados por personajes de las películas, pero con un nuevo argumento, como «Indiana Jones & la Tumba del Emperador». Un porcentaje importante, el 33%, optan por los juegos en los que puedes revivir las escenas del filme, como en «El Retorno del Rey». Por último, el 25% cree que las películas clásicas también pueden dar lugar a juegos muy buenos, como «La Gran Evasión».

El próximo mes:
Cuando un juego que has comprado no te gusta, ¿qué haces?

1. Lo pones en venta
2. Lo regalas a un amigo al que le interese.
3. Lo guardas para tu colección a pesar de todo.

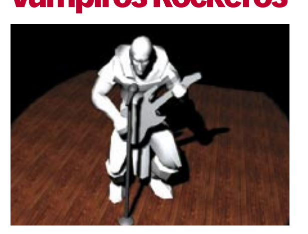
Curiosidades

Por la bandera



Está bien luchar por el equipo de uno, pero es que hay quién se toma muy en serio eso de "morir" por la bandera… Tanto, que en la imagen sobre estas líneas podéis apreciar un ilustrativo ejemplo. Los tres tenían el mismo objetivo, así que no es extraño que se encontrasen. El capricho del azar fue que ninguno de los contendientes se hizo con el estandarte, pero eso sí, las risas que se echaron luego.

Vampiros Rockeros



El inminente lanzamiento de «Vampire: Bloodlines» está revolucionando a toda la comunidad vampírica. Tanto es así, que nuestro querido Christof, protagonista de «Vampire: Redemption», ha agarrado su guitarra eléctrica y se ha lanzado a dar un concierto al clan Brujah para celebrarlo. Bueno, en realidad algún artista se lo ha "currao" para vestirlo de esta guisa. A ver si lo termina pronto…

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

PROJECT I.G.I.2
¡Siempre me detectan!



Voy por la segunda misión de este juego, y la verdad es que empiezo a volverme loco. Haga lo que haga vienen a freirme decenas de enemigos. ¿Qué puedo hacer para pasar desapercibido?

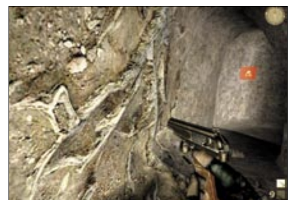
Roberto I. F.

Debes conservar una distancia prudente con los guardias, ocultarte tras los objetos y desplazarte sigilosamente. El ruido de tus pisadas es diferente según los materiales. No suena igual con hierba, asfalto o arena, así que ten esto en cuenta procurando que tus pasos no alerten al enemigo. De día te verán desde una distancia considerable, mientras que de noche tendrás un margen de actuación mayor. Usa armas silenciadas y no mates a nadie frente a testigos o cámaras de seguridad. También es clave hacer uso de los prismáticos para tener localizados a todos los centinelas enemigos.

VIETCONG
Túneles a oscuras

Estoy algo atascada en los túneles, porque está demasiado oscuro y aunque subo el brillo del monitor apenas consigo detectar las trampas y los enemigos con los que me encuentro. ¿Podéis ayudarme?

Gema Soler



En realidad lo que sucede es que no has activado la linterna. Está en la tecla L por defecto. Así de sencillo. También puedes guiarte con ayuda de las barras fluorescentes, pero la linterna es casi casi imprescindible.

AVENTURA

BROKEN SWORD III
Las cinemáticas

Tengo un AMD 2600+ con 512 Megas de RAM y una tarjeta FX 5200 con 128 MB, y no se que pasa que las aventuras gráficas me dan problemas. Concretamente en «Broken Sword III» cuando muestra un vídeo se reinicia el ordenador. Estoy desesperado. ¿Qué puedo hacer?

Javi y Eva

Ten por seguro que tu problema no tiene nada que ver con las aventuras gráficas... ;) Si el fallo está en los videos, prueba a desinstalar cualquier codec "raro" que hayas instalado para ver películas. Instala las últimas versiones de los drivers de tu tarjeta, de Windows Media Player y DirectX 9. Cambia la resolución del juego a 800x600, la paleta de colores a 32 bits, y el refresco del monitor a 60 Hz. Por último, en la orden Ejecutar del menú Inicio de Windows teclea "dxdiag" –sin comillas- y en la solapa "Sonido" reduce la aceleración al nivel básico. Suerte...

Pasatiempos 1



¿Cuál de estas aventuras usa la coletilla «El Sueño del Dragón»?

A) The Westerner
B) Broken Sword III
C) El Hobbit
D) Traitor's Gate II

SYBERIA
El mamut

Me encuentro atascada en «Syberia». Tengo que hacer un dibujo de un mamut pero no se cómo. ¿Alguna pista?

Cristina Cabañas

Para hacer el dibujo, pulsa un interruptor en el lado oscuro del ático; iluminará una viga que tiene un mamut tallado. Coloca el papel encima y haz un calco con el lápiz. La propia distribuidora FX dispone de una guía de pistas en www.fxplanet.com.

Lenguas de trapo

"Nuestro trabajo en «Doom III» es como cuando Lucas trabajaba en el "Episodio I", pero esperamos que a nosotros nos salga mejor... [risas]"
Tim Willits, diseñador jefe Doom III

"Antes de crear un juego, debes saber que puede causar gastritis, envenenamiento por cafeína, pesadillas, y el abandono de tu novia."
- Martin Ganteföhr, creador de «The Moment of Silence»

"Un buen RPG permite a los jugadores construir su propia historia y elegir su camino. Los personajes de licencias no permiten este tipo de libertad creativa."
Al Rivera, diseñador de «City of Heroes»

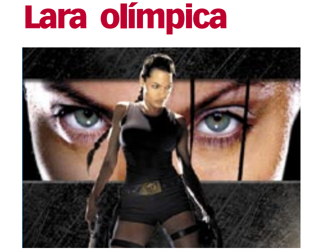
"Muchos de los monstruos harán enloquecer al jugador con tan solo mirarlos..."
Gray al hablar de «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth»

"Los clones se limitan a clonar el motor y fallan al intentar averiguar cómo funciona el sistema de juego."
Jon Ritman, creador de «Match Day»

"Los videojuegos son, para mí, una forma de expresión, y para eso necesitas crear historias más y más poderosas, que es precisamente de lo que carecen los juegos actuales."
Benoît Sokal, creador de «Syberia II».

"Las técnicas de iluminación y sombreado que utilizamos en «UnrealEngine3» van uno o dos peldaños más allá de lo que se espera ver en los juegos de 2004."
Tim Sweeney, responsable de EpicGames

Lara olímpica



Angelina Jolie, la actriz que ha puesto curvas a Lara Croft, heroína de «Tomb Raider», será una de las relevistas que llevará la antorcha a Atenas, un día antes de la inauguración de los Juegos Olímpicos. Casualmente, buena parte de la última película de "Tomb Raider" se rodó precisamente en Grecia. Angelina ha sido designada para tan alto honor, gracias a sus méritos como embajadora de la ONU.

¿Césped en el aire?



Sí, ya sabemos que la alegría del fútbol es el gol, pero es posible que algunos piensen que algunas celebraciones son demasiado efusivas, como en esta imagen de «FIFA 2004», en la que los jugadores del Valencia forman sobre el césped una especie de anillo en el aire como en las exhibiciones de paracaidismo de caída libre. Los pobres jugadores del equipo rival miran resignados pero reina la deportividad.

Pasatiempos 2



¿Cuál de los siguientes juegos de estrategia no ha tenido ninguna expansión?

A) Rise of Nations
B) Civilization
C) Europa Universalis
D) Age of Mythology

Escuela de estrategas

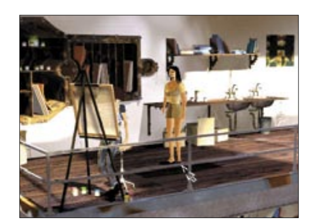


El Miliciano Partizano

Táctica vs Estrategia

La reciente expansión de «Rise of Nations», me ha hecho recordar por qué éste es uno de mis juegos de estrategia favoritos de todos los tiempos. Y es que el viejo debate entre táctica y estrategia, entre acción inmediata y planificación a largo plazo, entre los seguidores de la serie «C&C» y los de «Europa Universalis», vaya, encuentra en el juego de Microsoft, probablemente el título en tiempo real más parecido a «Civilization», una excelente solución. ¿Será posible algún día combinar estrategia y táctica de manera perfectamente fluida en un mismo juego, de forma que ambos bandos queden totalmente satisfechos? No lo sé, porque la tarea no es en absoluto sencilla, pero lo que sí puedo aseguraros es que si alguno lo consigue será siguiendo el camino marcado por «Rise of Nations», un juego capaz de hacerme disfrutar por igual en las batallas y fuera de ellas.

THE LONGEST JOURNEY
La comisaría



Tengo un problema con «The Longest Journey». Estoy en una comisaría y no se qué hacer. Sé que tengo que utilizar un cristal para el láser y tengo que coger un dispositivo de la nave estrellada, pero no se cómo hacerlo.

Juan Manuel Martín Ruti

En la comisaría, tienes que conseguir un espejo, entre otras muchas cosas. Es muy largo de explicar pero, básicamente, busca un letrero en las calles adyacentes para descubrir el código de la barricada móvil. Después introdúcete en el contenedor de basuras para colarte en la comisaría. Debes convencer a los técnicos para que se pongan a trabajar, usando las órdenes de trabajo. Usa la cabina telefónica y engaña a los técnicos para que uno llame al otro. Así podrás recoger el destornillador y manipular el panel. En el pasillo compra un refresco, y engaña a Minelli para poder acceder a su taquilla, en donde está el espejo. Para conseguir el dispositivo llena el refresco en el mezclador de pintura del garaje, y dáselo al policía que vigila la nave. Después usa el espejo con la barrera láser y roba el dispositivo con el destornillador.

DEPORTIVOS

FIFA 2004
Jugar online



Quiero jugar partidos multijugador online, pero en el menú correspondiente sale el mensaje «debe instalar los servicios EASO», y no se dónde encontrar esos programas.

Santiago Gil

El programa que instala los servicios EASO, es decir, EA Sports Online está en el CD número 1 del propio juego. Dentro del directorio "EASOCommon", entra en la carpeta "Data", "EASO" y ejecuta el archivo que debes encontrar allí con el nombre de "EASOUninstaller". A continuación, vuelve al directorio raíz de la carpeta antes mencionada y abre el archivo "EASOInstaller".

Edición limitada



He utilizado el programa «Creation Centre» para personalizar mi equipo y actualizar las plantillas, pero creo que hemos esperado demasiado tiempo para una herramienta que está muy limitada si pretendes ordenar a los jugadores, diseñar caras o actualizar las camisetas. ¿No existe ningún editor más completo, aunque no sea oficial?

Jesús Velasco

No eres el único que ha criticado la mediocridad del «Creation Centre» para «FIFA 2004», pero esta vez EA Sports ha reaccionado con rapidez y ha sacado la versión 1.1, que además de solucionar diversos problemas de la primera versión permite ordenar los agentes libres, importar equipaciones, caras, botas, balones y cánticos de las aficiones. Puedes descargar el «Creation Centre V 1.1» desde http://espana.ea.com

NBA LIVE 2004
Imposible de ejecutar

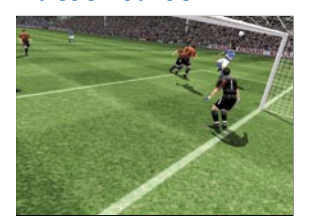
Tras haber instalado correctamente el programa, al ejecutarlo se queda la pantalla del ordenador en negro y me obliga a reiniciar. Tengo un Pentium 4 a 2 GHz con una tarjeta gráfica ATI Radeon y he instalado recientemente el último parche oficial del juego. ¿Qué puedo hacer para solucionar este problema?

Francisco



En la página de soporte del juego se señalan algunos problemas del juego con algunas de las primeras tarjetas de la familia Radeon, pero aseguran que se solucionar al instalar DirectX 9.0b y los últimos controladores Catalyst de ATI, que puedes encontrar en www.ati.com.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Datos reales



Ya se que Konami no puede realizar un parche oficial con los nombres reales de equipos y jugadores porque no posee la licencia oficial de la FI-

Quién es quién



Larry Holland: El galáctico

ES LICENCIADO en antropología y prehistoria. Tras su graduación pasó dos años en diversas expediciones arqueológicas por todo el mundo. Pero mientras planeaba sacar el doctorado en 1982 compró un Commodore 64 y encaminó sus pasos hacia los juegos.

EN 1983 obtiene su primer trabajo en el sector, en la compañía Human Engineered Software, convirtiendo juegos de las recreativas como el «Super Zaxxon» para los ordenadores domésticos VIC-20 y Commodore 64.

SU PRIMER JUEGO se llamó «Slime» y luego diseño un simulador espacial «Project: Space Station». Ya en 1985 formó parte del equipo que desarrolló para Electronic Arts, «Tales of Unknown: Vol.1, The Bard´s Tale», un revolucionario juego de rol en primera persona.

CON LUCASARTS inicia su colaboración en 1986 para crear el primer simulador de la compañía, «PHM Pegasus». Recuerda aquellos años en un pequeño edificio del rancho Skywalker.

SU PASION por la historia militar le llevará entre finales de los 80 y principios de los 90 a crear simuladores de vuelo basados en la Segunda Guerra Mundial tan inolvidables como «Battlehawks 1942» «Their Finest Hour: Battle of Britain» y «Secret Weapons of the Luftwaffe».

EN 1992 cambia la historia por la ciencia ficción para crear su obra maestra «X-Wing» que todavía está en la lista de los diez juegos más vendidos de la historia del software de entretenimiento. El éxito es tan extraordinario que realiza nada menos que 9 títulos de la saga Star Wars, que finaliza en 1999 con «X-Wing Alliance»... por ahora.

CREA su propia compañía, Totally Games y en 2002 cambia de universo galáctico dando el salto al creado por Gene Roddenberry con «Star Trek: Bridge Commander», un simulador espacial que nos ponía al mando del "Enterprise".

ACTUALMENTE, retomado uno de sus títulos clásicos para crear «Secret Weapons Over Normandy», con versiones para PC, PS2 y Xbox. No se han desvelado detalles de sus nuevos proyectos aunque todo apunta a que seguirá en el género.

FA, pero, ¿existe algún parche o MOD para poder jugar la liga española con la base de datos real?. Editar los jugadores uno a uno con el editor que incorpora el programa puede ser un auténtico suplicio.

Francisco Javier Ávila Cuesta

Tienes un impagable parche creado por otros usuarios con la base de datos real y las plantillas actualizadas en http://downloads.soccergaming.com/download.php3?id=00008792. Pero para instalarlo necesitarás las utilidades y la ayuda de los tutoriales que puedes encontrar en la página de aficionados a la serie, en www.pesinsight.com

T. C.M. 2004
Controles inactivos



@ Cuando en «Total Club Manager» activo el «Football Fusion» el partido se carga correctamente en el motor de «FIFA 2004», pero las teclas no funcionan. Tengo la misma configuración en ambos juegos y en «FIFA 2004» funcionan perfectamente, pero cuando juego a través de «T.C.M.» no van. ¿Podríais dar una solución?.

Pedro Mayor

Tienes que actualizar «Total Club Manager 2004» con el parche versión 1.2 que puedes descargar de www.tcm.ea.com/index.php?class=4&i=162.

Pasatiempos 3

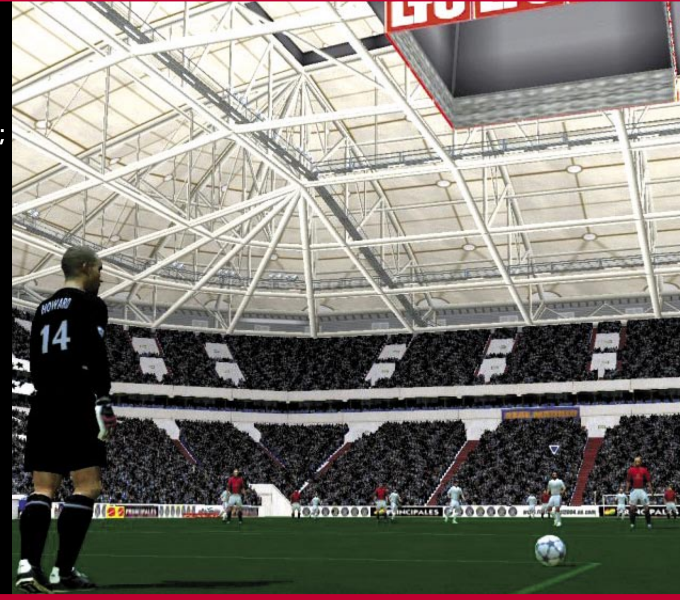
¿A qué estadio pertenece esta imagen editada para «FIFA 2004»? Una pista; será el coliseo que albergue la final de la Champions League

A) Ajax Amsterdam Arena

B) Shalke Arena Stadium

C) De Kuipp

D) Üllevi Stadium



ESTRATEGIA

MAGIC THE GATHERING
¿Dónde lo encuentro?

@ Soy un jugador asiduo de «Magic the Gathering» y me gustaría saber si la compañía Wizards tiene previsto comercializar este juego en España, pues he encontrado navegando por Internet una versión en inglés que, al parecer, es gratuita. Creo que somos ya muchos los aficionados a este título en España, y sería todo un detallazo que lo tradujeran, incluso aunque no fuera totalmente gratuito como la mencionada versión en ingles.

Timblau



«Magic the Gathering Online» no ha sido nunca traducido al español. Y tampoco nos consta de que Wizards tenga intención de hacerlo próximamente. La versión gratuita que dices haber encontrado es la única que existe, y puedes descargarla desde la propia página web del juego, en www.mtgonline.com. También puedes intentar encontrar una de las copias que han sido distribuidas por la compañía Devir en nuestro país hace un par de años. Eso sí, no se trata en absoluto de un juego gratuito, porque para poder jugar tendrás que comprar versiones virtuales de las cartas, igual que pagarías por las de cartón.

Pasatiempos 4

1. ¿En cuál de estos juegos nuestro personaje es un poli?

A) Vice City
B) Mafia
C) GTA 3
D) Max Payne

2. ¿Cuál de estos arcades 3D nunca tuvo una secuela?

A) Blood
B) Shadow Warrior
C) Hexen
D) Serious Sam

3. ¿Qué es en jerga informática el enemigo de Tron 2.0?

A) Un virus
B) Un cluster
C) Un formateo
D) Una subrutina

Elegidos para la gloria



LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE FIFA (AEFIFA) ha elegido a los mejores jugadores del año pasado con «FIFA 2003», según los resultados de los diversos torneos nacionales e internacionales y las clasificaciones en las competiciones en páginas como www.fifaesp.com. En el ranking definitivo, el mejor jugador del año ha sido Typhoon. Gsms ha sido galardonado como mejor jugador de Master Series. El mejor en la categoría Master Elite ha correspondido a Ice Fox, y Arkite se ha distinguido como jugador revelación.



LA COMUNIDAD DE VELOCIDAD online con el extraordinario «Live for Speed», como motor de la competición sobre ruedas más intensa, no para de actualizar sus tablas de vueltas rápidas con los récords de los magos del volante. Además, no hay trampa ni cartón, sino te crees los tiempos que aparecen, te puedes descargar el vídeo de la vuelta rápida. Todo en http://lfs.racesimcentral.com/



LOS AMANTES DE LA SAGA «ULTIMA» van a alucinar en www.planetdungeonsiege.com/ultima5/main.asp. Además de incluir una enciclopedia con todos los aspectos del mundo creado por Richard Garfield, sus creadores están llevando a cabo un ambicioso proyecto consistente en recrear el juego «Ultima V» a partir del motor gráfico de «Dungeon Siege». Aquí encontraréis vínculos desde donde descargar de manera gratuita una primera demo, aunque eso sí, necesitaréis tener «Dungeon Siege».

Maníacos del calabozo



Magallanes

Injusticias digitales

Como decía un profesor de lengua que tuve en el bachillerato, "releer libros es un sano ejercicio". Siguiendo sus hábitos, no suelo necesitar excusas para desempolvar algún juego, y en este caso la inminente salida de «Vampire: Bloodlines» me ha hecho volver al sensacional «Vampire: Redemption». Un juego que me ha hecho reflexionar, porque a mi juicio, no sólo tiene bastante mejor historia que la campaña original de «Neverwinter Nights», sino que técnicamente tampoco le iba a la zaga. Y para colmo, pienso que el sistema de creación de módulos multijugador, y en general, su planeamiento, era más explosivo y con al menos tantas posibilidades como el juego de Bioware. ¿Qué es lo que ha hecho que uno triunfe y el otro no, como sería de esperar? A veces –pienso– un juego se adelanta demasiado a su época. Yo os recomiendo que, de vez en cuando, desempolvéis ese título que hace unos años no os llegó a colmar del todo. Puede que os llevéis una grata sorpresa…

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

¿Por qué aquí no?

Seamos positivos. En nuestro país la distribución de juegos ha mejorado en los últimos años: lanzamientos simultáneos al resto de los países, localización a nuestro idioma de los grandes juegos, doblajes profesionales... Aún así, quedan pendientes algunas asignaturas. Prácticamente en toda Europa se puede conseguir una edición especial de «Unreal Tournament 2004» en DVD, mientras que aquí nos tenemos que conformar con la versión estándar en 6 interminables CD's. Lo mismo ocurre con «Far Cry», que acapara 5 CD's apretujados como nunca en un escueto estuche de DVD. ¿Por qué Atari y Ubisoft no han comercializado las dos versiones, permitiendo así a los usuarios elegir aquella que mejor les permita optimizar las prestaciones de su PC? ¿Costes? ¿Parque instalado de DVDs? No lo sabemos, pero en todo caso, está claro que una parte de los compradores españoles no ha podido elegir.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
Faltan campañas



@ Tengo «Warcraft 3» y me he comprado la expansión. En vuestra revista vi que incluía cuatro campañas accesibles desde el principio, pero en mi copia no es así. Sólo tengo la campaña de los elfos y los orcos, ¿qué puedo hacer?

Alfonso Aguirre

Puede que en la review no haya quedado del todo claro, pero las campañas de «Frozen Throne» no están todas disponibles desde el principio, sino que están encadenadas, y tienes que ir completándolas para ir abriendo la siguiente.

STRONGHOLD: CRUSADER
Una ayudita

@ Os escribo porque necesitaría algún truco para «Stronghold: Crusader». Resulta que avancé mucho en el juego, pero me entró un virus, tuve que borrarlo todo y perdí las partidas, y, la verdad, la idea de volver a emprender una partida desde el principio se me hace un poco cuesta arriba.

Óscar

Pues nada, Micromanía, como siempre, acude al rescate. Para activar el modo de trucos debes pulsar [Mays] + [Alt] + A en el menú principal. Luego, durante el juego puedes introducir los siguientes códigos:
[Alt] + X para ganar 100 de popularidad y de oro
[Alt] + C para desbloquear todas las misiones
[Alt] + K Para poder construir sin consumir recursos.

EUROPA UNIVERSALIS
Un título bien aprovechado



@ Soy un entusiasta de todos los juegos desarrollados a partir del motor de «Europa Universalis 2». ¿Podríais darme la lista completa, para ver si me falta alguno, y decirme si hay algún nuevo juego que esté en preparación?

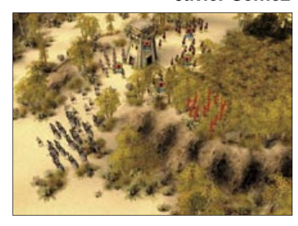
Ricardo O.

La lista, qué duda cabe, es larga, y es que pocas veces hemos visto un parto mejor aprovechado que el del motor de «Europa Universalis 2». De él se han derivado «Hearts of Iron», «Crown of the North», «Victoria]», y el inminente «Dos Tronos». Además, se encuentra actualmente en desarrollo «Crusader Kings», de idéntico planteamiento a todos los anteriores, aunque ambientado en esta ocasión en las Cruzadas.

PRAETORIANS
Sabe a poco

@ Hace ya tiempo que juego a «Praetorians» en red, y me gustaría saber si existe alguna extensión con nuevos mapas multijugador, porque ya es desesperante jugar los mismos mapas una y otra vez. Asimismo me gustaría saber si van a sacar alguna nueva versión.

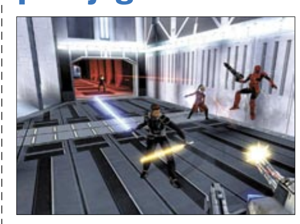
Javier Gómez



Pyro no ha ofrecido ninguna actualización de contenidos para «Praetorians», más allá de los parches que corrigen algunos problemas del juego, y de momento no han anunciado ninguna expansión ni continuación. La única novedad alrededor de «Praetorians» es una reedición a precio económico.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Problemas para jugar



@ En el juego «Star Wars: Caballeros de la Antigua República», al iniciarlo, todo funciona normal, pero al cambiar de habitación o de escenario sufre graves ralentizaciones. jugar. Sólo vuelve a la normalidad si salgo del juego y lo vuelvo a iniciar. ¿Que podría hacer para solucionarlo?

Adrià Macias Gómez

Como no nos indicas la configuración de tu PC, y dando por hecho que cuentas con los últimos controladores para tu tarjeta de vídeo, te daremos algunos consejos generales: prueba a reducir las opciones gráficas, desactivando el antialiasing. Después reduce la resolución, a 800x600 el juego se disfruta muy bien, y no coloques al máximo las opciones de sombras y nivel de detalle. Por último, si todo esto no funciona, prueba a desactivar el sonido EAX. No es lo mismo, pero es mejor a quedarte sin jugar. ¿no?

A debate

¿Hasta qué punto crees que influye el argumento en un juego?

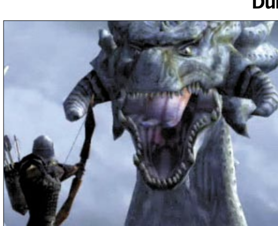
Crees que a partir de grandes historias surgen grandes títulos? ¿Consideras accesorio y prescindible el guión o por el contrario te molesta que ciertos títulos carezcan de él? La cuestión de debate según Manuel Ródenas es cuestión de género; "...es difícil encontrar una aventura gráfica sin un buen hilo argumental, mientras que en un arcade como «Serious Sam» sólo importa pegar tiros, la historia es lo de menos". Anabel Méndez se muestra partidaria del argumento como complemento; "En «Las Arenas del Tiempo el guión y los diálogos le dan vida a un conjunto ya divertido de por sí". Juan Ignacio Plasencia señala acertadamente que «Half-Life» puso de moda la acción cinematográfica, y por lo tanto ahora el género es una extensión del séptimo arte, con guión, storyboards, diálogo". "¿Qué sucede si le quitamos el argumento a «Max Payne»?", pregunta Francisco Tello. Gonzalo Cuesta provoca la reflexión con nombres y apellidos «Caballeros de la Antigua República» es una gran historia, «Aliens Vs. Predator» aprovecha una historia exitosa para transmitir terror, y el argumento de «Painkiller» sólo es una excusa para situarnos en un contexto de acción brutal". Tualatin666 incide en el hecho de que no son precisamente los juegos con mejor trasfondo los que han pasado al cine como «Mortal Kombat», «Mario Bros.», «Double Dragon», «Residen Evil», y señala que «Vice City» podría prescindir de escenas cinemáticas, pero la gente las prefiere como descansos o nexos entre cada misión. Queda claro que el videojuego es una forma de contar historias. Decimos más, de vivir historias.

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: ¿Por qué crees que los videojuegos venden más ahora que las películas o la música?

DUNGEON SIEGE 2
Sin noticias de las mazmorras

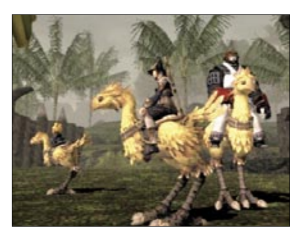
He escuchado rumores que decían que «Dungeon Siege 2» iba a salir para Marzo y esperaba encontrar algo en vuestro último número, pero no habéis dicho nada. ¡Contadme algo del juego, por favor!

Dul



Gas Powered Games está guardando un secretismo casi absoluto sobre su nuevo juego, del cual sólo ha mostrado hasta ahora un vídeo. No obstante, tranquilo, «Dungeon Siege 2» va viento en popa y saldrá a lo largo de este año, pero sigue sin tener una fecha de lanzamiento definitiva, que en cualquier caso no parece que sea antes del verano. Lo que si te podemos adelantar es algún detalle del argumento y de sus posibles novedades. El motor gráfico seguirá siendo 3D, pero se verá mejorado hasta niveles insospechados, abundando aún más las secuencias cinemáticas , que serán más espectaculares. La historia tendrá lugar aproximadamente cien años después de los sucesos acaecidos en el primer «Dungeon Siege».

FINAL FANTASY
Esperando la continuación



¿Cuándo va a salir algún nuevo título para PC de la saga «Final Fantasy»?¿Qué requisitos tendremos que tener para poder disfrutarlo?

Thor

Tenemos buenas y malas noticias: las buenas son que en este momento tienes disponible nada menos que «Final Fantasy XI» y su expansión «Rise of the Zilart». Y las malas son que de momento nadie se ha decidido a distribuirlo en España. «Final Fantasy XI» es el primer juego online de la saga y permite jugar en el mismo universo con los usuarios de PS2. Los requisitos mínimos para jugar son un CPU a 800 MHz, 128 MB de RAM, 32 MB de vídeo y 6 GB en disco duro, además de un módem de 56 Kbs. «Final Fantasy XI» entra dentro de la categoría de MMORPG, permitiendo resolver más de 100 búsquedas junto a miles de usuarios de todo el mundo. Es posible que se vayan a lanzar en España de manera simultánea, aunque tengas que esperar unos meses para ello. Cruza los dedos y paciencia.

EL ESPONTÁNEO

"Lo del modding está muy bien, pero para que todos vean mi obra, yo lo haré con el portátil..."

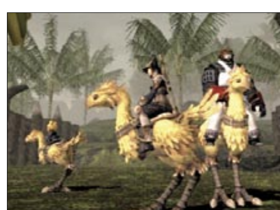
Anselmo (Valencia)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

ICEWIND DALE 2
Atrapado en el bosque

Estoy atrapado en el bosque del capítulo 3. Ya he hecho la misión del cuerno, pero no consigo encontrar el estanque, ni el arroyo. ¿Cómo llego al estanque desde la Dríada.

Santi



Carynara la dríade te indica, antes de acabar la misión del cuerno, que para llegar al corazón del bosque hay que ir desde el estanque hacia el Sur, Noreste, Noroeste y después desde el riachuelo al Noroeste, luego Sur y por fin llegar al corazón del bosque. Pues bien, para que lo tengas más claro, tienes que ir primero al círculo de piedras del cuerno, y desde ahí seguir las indicaciones mencionadas.

BALDUR'S GATE 2
Los objetos más preciados

Estoy agotar las posibilidades de Baldur's Gate 2 pero no estoy seguro de que haya conseguido que Cromwell me haya fabricado todos los posibles objetos mágicos. Tengo la armadura de Ankheg, la espada Vorpal, el arco Gesen +2 y la alabarda +4 ¿Me falta alguno?

Isildur



Vas bien, pero te faltan otros cuatro: la Cota de Dragón negro, que se fabrica con escamas de Dragón; la Cota de Dragón rojo; la Espada del Equilibrio, que requiere una empuñadura, una hoja y una gema; y la difícil Espada de Crom. Ánimo...

Locos del volante



Warrior

Castigados sin F1

Con la temporada de Fórmula 1 en marcha y Fernando Alonso entusiasmando a propios y extraños duele más que nunca no poder echar mano de un simulador con la base de datos al día para emular al genial piloto asturiano en las mismas condiciones que en la competición real. Sí, podemos actualizar «Grand Prix 4» o «F1 Challenge» de forma no oficial gracias a los parches que los entusiastas de la F1 vuelcan, por ejemplo en la web simracingworld.com, pero no es lo mismo. Me preguntaba por la misteriosa razón de haber cerrado el grifo de la simulación de F1 para compatibles cuando la respuesta me ha llegado al leer el contrato que ha firmado Sony Entertainment Europe con la FIA según el cual las consolas de Sony serán el único soporte autorizado para juegos con licencia oficial hasta el 2007. ¿Tácticas monopolísticas quizá? Toda la comunidad ya se empieza a mover para pedirle a la FIA que reconsidere tan nefasta exclusividad, porque no hacen sino cerrar puertas al F1 en los PC´s.

Hace 10 años



Si echamos la vista diez años atrás nos econtramos con el extraordinario «Theme Park», una de las creaciones por la que Peter Molyneux es considerado en nuestros días una de las personalidades más relevantes en la industria del videojuego. Por ello os lo presentábamos en la portada del número 74 de Micromanía. La propuesta de Bullfrog nos llevaba a crear un parque de atracciones de ensueño. Un juego en el que la diversión consistía precísamente en divertir a los demás, es decir, a los visitantes de nuestro parque.
Sin embargo, no era el mencionado título el único que pasaría a formar parte de los clásicos de todos los tiempos dentro de aquel número de Micromanía. Y es que «X-Wing Vs Tie Fighter», el mítico simulador de combate espacial de LucasArts, sería recordado como el juego cumbre de este subgénero hasta nuestros días. Pilotar las naves de "Star Wars" para la Alianza Rebelde o para el Imperio era toda una experiencia, que además abrió paso para la entonces incipiente modalidad multijugador.
La actualidad seguía marcando el rumbo de nuestros reportajes, con las últimas tendencias tecnológicas en realidad virtual. También nos ocupábamos de los proyectos de la desaparecida Cryo, entre ellos «Dragon Lore» y «Lost Eden».

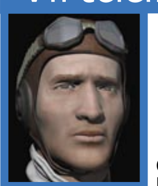
El juego del mes



Entra en el torneo

Elige entre todos los juegos de la sección review, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes, la redacción ha estado deacuerdo al designar «Unreal Tournament 2004» como el juego del mes. Nos hemos atizado de lo lindo por conseguir el mejor vehículo en sus gigantescos mapas. El mes pasado, vuestros votos ha coincidido mayoritariamente con nuestras preferencias, en «Splinter Cell Pandora Tomorrow». Estamos en sintonía.

Planeta virtual



Comandante Harris

La onda expansiva

Qué sería de los simuladores sin las expansiones?… Esta clase de productos han hecho más por la supervivencia del género que ningún otro título en particular. Además, han servido de impulso para una comunidad de aficionados muy activa, que ha generado una ingente cantidad de añadidos, y no cabe duda de que los juegos crecen y se hacen mucho más interesantes. Sin embargo, creo que los simuladores, –particularmente los de vuelo– dependen demasiado de las expansiones. Y, mientras tanto, la cadencia de títulos sigue siendo muy escasa. La verdad es que a veces… ¿quién no tiene la sensación de estar jugando a lo mismo todo el tiempo? En definitiva, yo quiero más sims, y más variados. ¿Tú no? Expansiones como «Ace» o «FSfalcon» mejoran la calidad de los originales, pero no bastan. ¿Cuánto hace que no sale un buen sim de helicópteros? ¡¡Señores anímense!!

SIMULACIÓN

C. F. S. 3
Ahora vuela mejor

@ He actualizado mi PC y ahora estoy disfrutando de lo lindo de este juegazo. Pero se me está haciendo corto…¿Hay alguna expansión, misiones o alguna otra forma de ampliarlo?

Mario Balboa



No se ha anunciado ninguna expansión oficial. Pero eso sí, hay multitud de títulos con aviones y escenarios que toman este simulador como base, bajo el sello JustFlight. El más novedoso es «FSFalcon» sobre caza el F-16. Tienes también un contenido bastante interesante en la web oficial: www.microsoft.com/games/combatfs3/. Puedes encontrar estrategias, un editor de mapas, nuevas misiones y un editor de misiones. Lamentablemente la documentación de estos programas sólo está en inglés.

IL2 FORGOTTEN BATTLES
La Expansión inesperada



@ El mes pasado un lector os preguntaba acerca de «IL-2 Forgotten Battles». ¿Saldrá finalmente también la expansión «Ace Expansion Pack» ? ¿Qué otros proyectos están en marcha basados en «Il-2»?

Phobos

A pesar de no confirmarse hasta el último momento, UbiSoft ha lanzado ya la expansión «Ace» de «Forgotten Battles». En la sección review de este mes lo hemos comentado. Aparte, se preparan «Battle of Britain» y el recién anunciado «Pacific Fighters»,

LOCK ON
Misiles a la deriva

@ He estado viendo los tutoriales de este impecable simulador, pero no logro entender qué ventaja tiene el modo "Visual" para lanzar los misiles AIM-120 desde los F-15 ni como funciona…¿Podríais explicármelo?

Tomás Manglano



El modo "Visual" del AIM-120 está indicado para disparar misiles sin utilizar el radar, lo que implica que el objetivo no sabrá que está siendo apuntado hasta que –con suerte– sea demasiado tarde. El método consiste en disparar el misil hacia un objetivo aéreo, que ha de estar en un rango de no más de 15 millas y centrado en dentro del círculo de línea discontinua que aparece en el HUD. No hay que esperar a que el radar lo "enganche" , por tanto, lo lógico es tenerlo desactivado. Entonces se supone que el misil, que lleva su propio radar, enganche el objetivo por si mismo pasados unos segundos, y se dirija hacia él.

VELOCIDAD

COLIN MCRAE RALLY 4.0
Pedales locos

@ Tengo un volante Logitech Wingman F. Force GP y por mucho que configure el mando con su panel de control, no consigo evitar que los pedales estén invertidos. ¿Existe alguna solución?

Carlos Gil



Este problema ocurre en muchos volantes con conexión USB y para solucionarlo tienes que descargar una utilidad de Logitech llamada «Wingman Clear Calibration Utility», que inspecciona las entradas del registro del dispositivo y cambia los valores para que pueda ser detectado correctamente por los juegos en los que da problemas. Puedes descargarlo desde www.logitech.com.

F1 CHALLENGE 99-01
Monoplazas al día

@ He conseguido el editor para actualizar la base de datos a la temporada actual, pero no soy muy bueno editando las texturas de los monoplazas, ¿Sónde podría encontrar los diseños de cada escudería ya creados por otros aficionados?

Kart_F1

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los concursos publicados en MICROMANÍA110

**CONCURSO DEAD TO RIGHTS.
JUEGO DEAD TO RIGHTS (PC)
+ ATI RADEON 9600 PRO**

A. J. Del Peral Almagro . . .Navarra

JUEGO DEAD TO RIGHTS (PC)

Iñaki Larrañaga . . . . .Alava
G. Fresco Martínez . . . . . .Alicante
V. Antonio Canto Conesa Alicante
Pablo Martínez González Asturias
G.Beltrán Valiente . . . . .Avila
L. Zamorano Aniotz . . . . .Baleares
J. A. García Méndez . . . .Barcelona
J. Minguet Viladot . . . . .Barcelona
R. Navas Pelegrín . . . . .Burgos
J. Salgado Ruíz . . . . .Cáceres
Fco. José Agüera Moreno . . .Cádiz
Alfonso Benítez Castilla . . . .Cádiz
Oscar Torres Fernández Castellón
J. Antonio Peris Romero Castellón
Vidal Román Jiménez Ciudad Real
José Corredor Del Río . . . .Cuenca
F. J. Fornieles Espinosa . .Granada
Javier Mayoral Alba . .Guadalajara
Jesús Vidal Lozano . . . .Guipúzcoa
J. SantoDomingo H. . . .Guipúzcoa
Víctor Díaz Pavón . . . . .Huelva
José Marín Lozano . . . . .Jaén
Luciano Suárez R. . . . .Las Palmas
Albert Cabases Arrufat . . . .Lleida
Guillermo Relaño Pérez . . .Madrid
Iker Márquez Amdridge . . .Madrid
Manuel Ramos Jiménez . .Madrid
Fernando Lozano Sanz . . .Madrid
Rogelio González Nuñez . .Madrid
Antonio Rodríguez Lloret .Murcia
Mayte Flores González . . .Murcia
Desiderio Manso Díaz . . . . .Sevilla
José L. Nuñez Vega . . . . . . .Toledo
Paco Jurado Gil . . . . .Valencia
Borja Polo Forner . . . . . . .Valencia
Raúl Martín Reyero . . . .Valladolid
Carlos M. Iranzo Sabater Zaragoza
Manuel Torres Hornero .Zaragoza
K. Callen Escanero . . . . .Zaragoza

**GANADORES DEL CONCURSO PNY.
VERTO GEFORCE FX 5899 AGP**

Alberto Orea Martínez . . .Cuenca
Alberto García Cuervo . . .Ourense

**GANADORES DEL CONCURSO LOS MEJORES DEL 2003.
MICROSOFT WIRELESS DESKTOP OPTICAL + CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS + CREATIVE RADEON 9600 256 MB
+ CREATIVE INSPIRE T7700**

Manuel Gómez Sáez . . . . .Málaga

La Web del mes

Salvar a Sam y Max
www.savesamandmax.com



Como cabría esperar, tras el anuncio de la cancelación de «Sam & Max 2», los fans de las aventuras gráficas en general, y de esta pareja de detectives chiflados en particular, han comenzado a organizarse para expresar su indignación y de paso intentar que LucasArts reconsidere su decisión. La web «Save Sam & Max», es el cuartel general que centraliza las iniciativas. Aquí podrás conocer la situación, ver pantallas y vídeos del juego cancelado, escribir a LucasArts, firmar una petición que ya supera las 20.000 firmas e incluso, si vas a pasas unos días a San Francisco, participar en las manifestaciones frente a la sede de LucasArts que se están organizando... ¡Anímate a participar! El futuro de los juegos originales y creativos está en juego.

Lo que buscas está en las webs: www.simracingworld.com y www.bhmotorsports.com hay una sección dedicada al simulador de EA Sports en la que podrás encontrar los archivos ZIP que contienen las texturas de los monoplazas actuales, como el Renault F1 de Fernando Alonso que puedes ver en la imagen.

N. F. S. UNDERGROUND
Identificación de CD´s



@ Una vez instalado, para jugar utilizo el CD 1, pero me pide que meta el CD 2. Lo hago y me dice que el disco es incorrecto. ¿Hay alguna solución para este problema?

Vic

Si ya has cambiado el juego en el establecimiento donde lo compraste, es posible que tu unidad de CD-ROM tenga problemas al leer el sistema de protección SafeDisk. Entra en www.macrovision.com/products/safedisc/downloads.shtml para descargar el parche que soluciona los problemas de SafeDisk bajo Windows XP.

Nuevos circuitos

@ Desearía saber si hay alguna forma de jugar otros circuitos personalizados, bien mediante un editor de circuitos, o mejor aún, con algún truco para recorrer la ciudad por libre.

David

En las páginas de aficionados a la serie «Need for Speed» como en www.nfsunlimited.net y en www.nfscars.com puedes encontrar herramientas para editar los circuitos, archivos con las modificaciones que han realizado otros usuarios y multitud de trucos para aumentar la experiencia "tuning" de «Need for Speed Underground».

TOCA RACE DRIVER 2
Miedo a los boxes



@ En plena carrera funciona perfectamente pero en ocasiones, justo al salir del garaje, se reinicia el PC. Tengo el juego instalado en dos discos duros diferentes, con W98 y XP, pero sucede lo mismo. Mi equipo es un Pentium 4 con GeForce4 Ti 4600 y una SB Audigy.

Iván Soler

En primer lugar, debes actualizar los controladores tanto de la tarjeta gráfica como de la tarjeta de sonido. Si persiste el problema, descarga el parche oficial del juego, en su versión V11_120, que puedes encontrar en www.codemasters.com. Por último, si tu equipo dispone de dos unidades lectoras de CD/DVD, pon el disco del juego en la otra unidad.

TRACKMANIA
Sale al sistema operativo

@ He instalado correctamente el programa, pero cuando entro en la competición de acrobacias o intento diseñar un circuito, se sale a Windows y además el sistema operativo se bloquea y me veo obligado a reiniciar mi PC. Tengo un procesador Pentium III con una tarjeta gráfica ATI Radeon 7200



y 256 MB de memoria RAM, una configuración que cumple con los requisitos mínimos. ¿Como puedo evitarlo?

Javier Garrido

Al parecer, existe una incompatibilidad entre las instrucciones de acceso a Direct3D del programa y los controladores de las tarjetas gráficas de las series Radeon 7000 de ATI. Sin embargo el problema ha sido subsanada en la última versión de los controladores unificados Catalyst de ATI, concretamente a partir de la 4.3, que puedes descargar desde www.ati.com.

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Aporta tu sabiduría

EA Sports ha propuesto a los aficionados a la serie «FIFA» que participen activamente en el desarrollo de «FIFA 2005» como "researchers", es decir, como encargados de proporcionar los datos más precisos y actualizados de la Liga de Fútbol Profesional y la Copa del Rey. Una buena idea, porque nadie mejor que un experto "amateur" para asegurar que la base de datos, esencial en un simulador deportivo, será tan fiel y extensa como añoramos desde el mítico «PC Fútbol». Y ya de paso «Total Club Manager 2005» también será la panacea del realismo futbolero. Así se evitarán los no pocos fallos que afectaban a «FIFA 2004». Estáis a tiempo de apuntaros, http://forofifa.ea.com

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ HE CREADO UN MOD PARA «PRAETORIANS». Incluye la raza griega con nuevas unidades. En próximas versiones el mod incluirá nuevos mapas multijugador, campañas... Puede descargarse en www.clan-ldk.com/modweb y su foro es www.clan-ldk.com/foromod. aWaKeNiNG.

■ DESEO DAR A CONOCER MI PROPUESTA para traducir «Anachronox» a todo aquel que quiera participar. Estoy considerando varios sistemas. Quienes estéis interesados visitad la dirección http://portalanachronox.esp.st

■ SOMOS UN CLAN HISPANO DE WORMS 3D. Aún somos pocos pero vamos a más y tenemos grandes expectativas de futuro. A ver si se anima gente y se une en www.worms3dhispano.tk

■ HEMOS CREADO UN FORO, donde se puede hablar de juegos de PC, rol, comics, de libros, de películas y ocio en general. La pagina del foro es www.rroleros.foro.st. ¡Os esperamos!

■ QUEREMOS ORGANIZAR UN TORNEO DE «WARCRAFT III». Aquellos que estén interesados pueden contactar conmigo enviando un e-mail a "dani_mlg2@hotmail.com". ¡¡A ver cual de los lectores de Micromanía es el mejor!!

■ FANS DE MICROMANÍA Y DE CALL OF DUTY. Os anunciamos nuestro clan JASP (Jóvenes Aunque Sobradamente Preparados) que está operativo desde la aparición «Call of Duty». Nuestra web es www.clanjasp.com. JASPjama.

■ ME LLAMO ARITZ, y hasta hace bien poco fui el fundador y webmaster de PCFútbol Site (www.pcfutbolsite.com), pero debido a los cambios que acontecen en el mundo del entretenimiento, me he convertido en el fundador y webmaster de TCMCore (www.tcmcore.com). Esta web está dedicada a todo lo relacionado con «Total Club Manager», desde tácticas, pasando por historias y archivos de descargas como estadios, sponsors, scripts, etc. Todo lo que necesitas para el TCM!

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 111

1.B. Turok Evolution. **2.D.** Icewind Dale Heart of Winter **3.C** Visor térmico
4 1.C, (Mafia), **2.C** (Unreal Tournament 2003), **3.C** (Robots).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre________ Apellidos______________________
Edad____ Dirección______________________________
Ciudad y Provincia______________________________
Código Postal___________ Teléfono de contacto_________

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 112



Computer Hoy Juegos

¡¡Todos con la selección!!

En mayo, Computer Hoy Juegos nos invita a apoyar a la selección en la próxima Eurocopa 2004.

• Verás un completo análisis de «Euro 2004» en su laboratorio de 24 ordenadores y 48 pruebas.

• Con el mismo sistema, se han completado los test de «UT 2004», «Painkiller» o «Breed».

• También nos cuentan la mejor forma de iniciarnos en el mundo de la estrategia con los mejores juegos del género a precios reducidos.

• Una comparativa de hardware con los discos duros de 160 GB como protagonistas y también las guías y consejos de los éxitos actuales.

• Además, de regalo, el juego completo original «Rainbow Six: Rogue Spear», uno de los juegos de acción táctica más importantes para PC. ¿Te lo vas a perder?

Nintendo Acción

Descubre el juego más flipante de Pokémon!



Un Vídeo-CD de regalo!! Como la review de Pokémon Colosseum os dejará con ganas de más, os ofrece un Vídeo-CD donde podréis ver un vídeo! También se incluyen un montón de vídeos los mejores juegos que saldrán próximamente en GC y GBA.

• Los mejores juegos del 2003. Encontraréis un extenso reportaje en el que podréis saber qué juegos han resultado triunfadores de 2003 en los diferentes géneros, para Cube y Advance, y de las anécdotas de la fiesta que fue organizada para tan señalada ocasión.

•La magia y… la magicita. Por supuesto, también se ocupan de manteneros informados respecto a próximos bombazos como «Harry Potter 3», «Resident Evil 4» o «Pikmin 2».

Play2Manía

Vive el espíritu Olímpico

Descubre «Athens 2004»: Pla2manía te ofrece los primeros detalles del mejor juego de olimpiadas de la historia.

• Los mejores de 2003. Los juegos que vosotros habéis elegido como los mejores del pasado año, reciben ahora sus galardones. ¿Quieres saber quién ha ganado?

• Comparativa: Analizan las mejores aventuras de terror de PS2, para que sepas cuál es la que más se adapta a tus gustos.

• Guía coleccionable: Todos los secretos, enemigos, vestifesras para completar Final FantasyX-2

• Suplemento: 37 fichas con trucos y estrategias, en un formato especial diseñado para que puedas guardarlo dentro de la caja del juego.



Hobby Consolas

Gran Exclusiva: ¡Así será Spider-Man 2!

Vuelve el hombre araña: Hobby Consolas os ofrece, en exclusiva, un espectacular reportaje sobre los juegos basados en la película Spiderman 2.

• The Getaway 2: ¿Queréis más? Pues no os perdáis el adelanto de la segunda parte de esta aventura para PS2, que se completa con un primer vistazo a otros dos juegos policiacos: «Killer 7» (PS2, GC) y «100 Balas» (PS2, Xbox).

• Los Mejores de 2003: ¿Cúal fue el mejor juego del año pasado? ¿Y la mejor consola? Vuestros votos sirvieron para entregar los premios a los mejores de 2003.

• Hobby Consolas 152, a la venta el 25 de abril por sólo 2,99 €.



COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC



ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Para trotamundos cinéfilos

▶ ARCHOS VIDEO AV320-340.

▶ REPRODUCTOR AUDIO-VIDEO PORTÁTIL.

Llega al mercado la nueva generación de reproductores multimedia portátiles con la serie Archos Video, un dispositivo que integra un disco duro de 20GB (el modelo AV320) o de 40 GB (el modelo AV340) en los que podemos volcar, a través de su conexión USB 2.0, archivos de audio (en MP3) y de vídeo (en MPEG-4), para más tarde disfrutar en donde queramos de auténticas sesiones de música y cine de bolsillo, gracias a su pantalla LCD a color de 3,8 pulgadas.

• Precio: AV340: 761 AV320: 520 €

• Más información: Santa Barbara, Tel: 902 443 334

• www.archos.com





Todo bajo control

▶ BELKIN NOSTROMO SPEEDPAD N52

▶ RATON+TECLADO+GAMEPAD

Estamos ante un dispositivo de control revolucionario, pues reúne las prestaciones de un gamepad, de un ratón y de un teclado, y además ha sido diseñado para satisfacer las exigencias de los aficionados a los FPS. No vamos a negar que al principio cuesta un poco acostumbrarse a usarlo, pero con un poco de práctica se le acaba sacando todo el partido por comodidad y rapidez de respuesta al tener todos los controles en una mano.

• Precio: 59 € • Más información: Belkin

• www.belkin.com/sp/

Ponle un imperdible

▶ CREATIVE MUVO TX. ▶ REPRODUCTOR MULTIM. ULTRACOMPACTO

No abulta más que un mechero, pero este reproductor multimedia portátil con función de grabación directa de voz puede almacenar hasta 4 horas de música en formato MP3 o WMA. Está disponible con capacidad de 256 MB o de 128 MB y dispone de una pantalla LCD con retroiluminación que ofrece toda la información necesaria. Y no descuida la calidad de sonido, con una relación señal/ruido de 90 dB en su salida para auriculares.

• Precio: 128 MB – 134,90 €, 256 MB – 179,90 €

• Más información: Creative • http://es.europe.creative.com





Inmersión total

▶ RIMAX VIRTUAL VISION 2.0. ▶ GAFAS CON PANTALLA LCD

Unas gafas que incorporan una pantalla LCD equivalente a 36 pulgadas, con una resolución de 800x225 píxeles. Se pueden conectar a cualquier fuente de imagen (TV, DVD, PC) con salida de vídeo compuesto y disponen de auriculares estéreo para que la privacidad sea ilimitada. Incorporan además un pequeño mando para controlar el contraste, el brillo y el volumen del sonido.

• Precio: 159 € • Más información: Grupo CDW, Tel: 902 33 22 66

• www.grupocdw.com

Jugar o trabajar… ésa es la cuestión

▶ APP D500P. ▶ PORTÁTIL DE GAMA ALTA

APP Informática ofrece una línea de portátiles en los que integran el hardware más avanzado a unos precios interesantes. Un buen ejemplo es este modelo D500P, con un procesador Pentium4 a 3 GHz con FSB a 800MHz y tecnología Hyper-Threading, tarjeta gráfica ATI Mobility Radeon 9600 Pro y 256 Mb de memoria DDR.

• Precio: 940 € • Más información: APP Informática
• www.appinformatica.com

No muerde, pero sí vibra

▶ SAITEK P2500 RUMBLEPAD. ▶ GAMEPAD CON FORCE FEEDBACK

Si eres de los que necesita sentir cada movimiento para poder meterte de lleno en la acción, te encantará este gamepad con vibración activada por la tecnología Immersion TouchSense, que en juegos como «Black&White» es capaz de reproducir la sensación que transmite cada superficie o respuesta física. Además, dispone de dos palancas analógicas y ocho botones. Se conecta vía USB.



• Precio: 49 €
• Más info: Saitek
• www.saitek.com

No lo dejes suelto ni un solo segundo

▶ TERRATEC MYSTIFY VIPER. ▶ RATÓN PARA PORTÁTILES

¿Utilizas tu portátil para jugar, pero necesitas un ratón compacto que no renuncie a precisión y rapidez de respuesta? Pues Terratec ha pensado en ti creando este modelo, realmente minúsculo y con un motor que llega a alcanzar una resolución de 800 dpi, lo que le otorga una magnífica precisión, además de una velocidad de 36.5cm/s, ideal para triunfar en los FPS. Dispone de rueda de navegación y de tres botones y se conecta Plug&Play por medio del puerto USB.

• Precio: 40 €
• Más información: Terratec
• www.terratec.net

Micromanía Recomienda

PLACA BASE

ABIT KV8 Max3



Placa base para Athlon64 con múltiples premios por parte de la prensa especializada. Integra el chipset VIAK-8T800 con memoria de doble canal DDR 400. Su sistema de refrigeración OTES entusiasmará a los aficionados al "modding" y asegura un óptimo funcionamiento de todos los componentes. Con controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, así como chip de sonido con soporte de DDS y audio multicanal 5.1.

▶Precio: 190 €
• Más información: ABIT
• http://www.abit.com.tw

ALTERNATIVAS:

MSI 865PE Neo2-PS



Al integrar el chipset Intel 865PE, soporta los Pentium 4 con núcleo "Prescott", y las versiones Extreme Ed. Tiene memoria de doble canal, procesador de sonido 5.1 de Realtek, puerto AGP 8X, conexiones USB 2.0 y red 10/100. ▶Precio: 104 €

Aopen AK79D-400max

Placa base para Athlon XP, integra el chipset nVidia nForce2 Ultra400 para soportar el bus a 400 MHz de los procesadores con núcleo "Barton". Lleva el procesador de sonido 5.1 "SoundStorm" para DD Content Encoder. ▶Precio: 144 €



PROCESADOR

AMD Athlon 64 3200+



La primera generación de procesadores domésticos de 64 bits supone un enorme salto tecnológico que ya se puede disfrutar con las versiones de 64 bits de Windows XP o de juegos como «Far-Cry». Con 1 MB de caché de segundo nivel, controlador de memoria DDR integrado para optimizar el acceso a la RAM y tecnología "Hyper-Transport", esun procesador que marca toda una nueva generación.

▶Precio: 260 €
•Más información: AMD
•www.amd.com

ALTERNATIVAS:

Intel Pentium 4 3.2Ghz Extreme Edition

Para los que quieren lo máximo en potencia de cálculo, Intel ha creado esta edición pensando en los vídeojuegos con tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3. Insuperable, a costa de un precio desorbitado. ▶ Precio: 890 €

Intel Pentium 4 2,80E "Prescott" (FSB 800)

Incrementa la memoria caché L2 hasta 1 MB, sin olvidar la tecnología HyperThreading y el FSB a 800 MHz (funciona en modo síncrono con módulos DDR a 400 MHz).
▶Precio: desde 190 €

TARJETA GRÁFICA

MSI FX5900XT-VTD128



Las tarjetas gráficas más equilibradas por relación precio/prestaciones son las que integran la versión recortada (XT) de la GPU nVidia GeForceFX 5900, al disponer de una gran potencia en aceleración 3D y son asequibles por renunciar a la cara arquitectura de las versiones "Ultra". Este modelo de MSI es un buen ejemplo, tiene 128 MB de memoria gráfica DDR y un silencioso sistema de disipación térmica.

▶ Precio: 190 €
• Más información: MSI
• www.msi.com.tw

ALTERNATIVAS:

ASUS RADEON 9800XT

Si quieres acceder al primer escalón en aceleración 3D pero las GeForceFX 5950 se te van de presupuesto, ésta tarjeta es la mejor alternativa, con 256 MB de memoria DDR y las últimas versiones de DirectX9 y OpenGL. ▶Precio: 440 €

Terratec Mystify 5200

Para disfrutar del soporte por hardware de DirectX9 sin arruinarse, el procesador nVidia GeForce 5200 es la mejor opción y en este modelo viene bien acompañado por 64 MB de memoria DDR y soporte AGP8X. ▶Precio: 89 €



Recomendado para jugar

JOYSTICK

Saitek X45 Flight Control System



Conjunto de palanca de vuelo y acelerador de alta calidad, diseñado para satisfacer a los pilotos más exigentes, con una recreación realista de las funciones HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Está construido en aleación de metal y su mecanismo de sujeción es absolutamente infalible.

▶ Precio: 149,95 € • Más info.: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com

ALTERNATIVAS:

Piranha PC Joystick
Clásica palanca con interruptores direccionales independientes y ocho botones enormes para no quedarse corto al disparar, o chutar a puerta con temple y puntería. ▶ Precio: 21,95 €

Sistema X-Gaming
Un joystick de madera y metal basado en las máquinas recreativas de los 80 con palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores. Las nuevas versiones del emulador MAME lo soportan y puede conectarse al PC por PS/2 o vía USB. ▶ Precio: 105 €

GAMEPAD

Piranha PC33 DualShock Controller



Ya está disponible un gamepad para PC réplica aproximada de los de PS2, con las ventajas de robustez, disposición ergonómica de los ocho botones, dos palancas analógicas y D-Pad con membrana direccional independiente para cada intersección. Se conecta vía USB y es perfecto para jugar a simuladores deportivos por su precisión y agradable tacto incluso tras horas de uso.

▶ Precio: 35 € • Más información: FNAC • www.fnac.es

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3
Este modelo dispone de 12 botones programables y dos palancas analógicas para realizar las jugadas avanzadas de los simuladores deportivos de EA Sports. ▶ Precio: 20 €

Logitech DualAction Gamepad
Un gamepad muy asequible con la garantía de Logitech y toda la funcionalidad de la mano de dos palancas analógicas y 10 botones. Se conecta al PC vía USB. ▶ Precio: 29 €

VOLANTES

Logitech MOMO Racing



Aunque llama la atención a simple vista, por su esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales, es la sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback la virtud más destacable de este conjunto de volante y pedales creado por Logitech. La ergonomía también está en un buen nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación antivolantazos.

**▶ Precio: 149 €
• Más info: Logitech. Tel: 91 375 33 68
• www.logitech.com**

ALTERNATIVAS:

Piranha PC Vibration Steering Wheel
Conjunto con dos motores de Force Feedback con un D-PAD para controlar la vista de las cámaras virtuales. ▶ 85 €

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing
Una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de Ferrari, incluyendo los materiales de fibra de carbo y el acero. Su Force Feedback es de lo mejor del sector. ▶ Precio: 199 €



Vive los 64 bits

**▶ SUPRATECH AVALON 64 3401.
▶ ORDENADOR DE SOBREMESA GAMA ALTA**

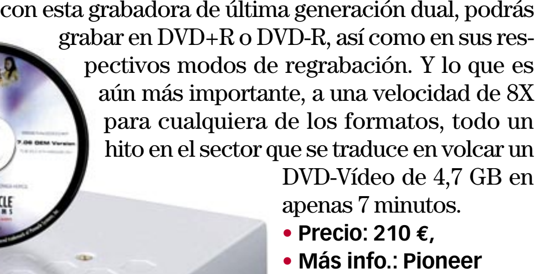
¿Sabías que juegos como «Far-Cry» disponen ya de versiones exclusivas de 64 bits y que está al caer la versión definitiva de Windows XP para ordenadores de 64 bits? Si la respuesta es afirmativa es que estás en la onda de la nueva generación PCs, como este modelo de Supratech, que integra el procesador AMD Athlon64 3400+ con 1024 MB de memoria RAM DDR, tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 con 256 MB y monitor Sony TFT de 17 pulgadas.

**• Precio: 1999 €, • Más información: Supratech. Tel: 902 10 10 86
• www.supratech.es**

Grabaciones de vértigo

▶Pioneer DVRA07. ▶REGRABADORA DVD DUAL

No te líes más con los diferentes formatos que existen de grabación de DVD. Si te haces con esta grabadora de última generación dual, podrás grabar en DVD+R o DVD-R, así como en sus respectivos modos de regrabación. Y lo que es aún más importante, a una velocidad de 8X para cualquiera de los formatos, todo un hito en el sector que se traduce en volcar un DVD-Vídeo de 4,7 GB en apenas 7 minutos.



**• Precio: 210 €,
• Más info.: Pioneer Electronics Ibérica.
• www.pioneer.es**

¿Sientes la música?

▶ALTEC LANSING MX5021. ▶ALTAVOCES 2.1 DE GAMA ALTA

Con certificación THX para que no quede duda de su calidad sonora, este conjunto de altavoces 2.1 destaca por su diseño y acabado de lujo. Las cajas principales tienen un "tweeter" y dos unidades de medios-graves y por si solas dan un sonido natural y preciso que cobra cuerpo y pegada gracias a la contundencia del "subwoofer" de madera. En total, 100W de potencia y el nivel de presión sonora alcanza los 103 db.

**• Precio: 199 € • Más Info.: Altec Lansing. Tel: 93 215 25 35
• www.alteclansing.com**







Espionaje profesional

▶TRUST 580Z BINOCULAR DIGIC@M. ▶PRISMÁTICOS CON CÁMARA DIGITAL

Si te gustaron los prismáticos de «Far-Cry», aquí tienes unos con cámara digital integrada. Tienen un objetivo de 22mm y campo de visión de 7° y lo interesante es hacer fotos de la escena observada con un sensor óptico CMOS, zoom de 8X y una resolución de 1,3 Megapíxeles. Su memoria es de 12 MB ampliables con tarjetas SD. También sirve como web-cam.

• Precio: 97,43 € • Más información: Trust • www.trust.com

Dímelo al oído

▶ AIWA UZ-PS128.

▶ AURICULARES CON MP3.

Sí, es cierto que los reproductores MP3 son cada vez más pequeños, pero ¿no sería genial integrar uno en los auriculares necesarios para escuchar la música? Pues dicho y hecho con este modelo de Aiwa, unos cómodos auriculares de alta fidelidad con 128 Mb de memoria Flash para llenar con ficheros de música a través de una conexión USB. También ofrece la posibilidad de grabar en modo directo.

• Precio: 130 € • Más información: AIWA. Tel: 902198578

• www.eu.aiwa.com/es/





Filmoteca multimedia

▶ KISS DVD DP-1504. ▶ REPRODUCTOR DVD-VIDEO CON DISCO DURO

Además de su atractivo y compacto diseño, este reproductor de DVD-Vídeo entra en la categoría de periféricos para ordenador porque incorpora conexión de red Ethernet 10/100, disco duro interno de 40 GB y un slot PC Card para una poder realizar una conexión inalámbrica. Todas estas características permiten al usuario conectarse a Internet y leer o volcar contenido directamente desde un PC, usando el software KiSS PC-Link, así como disfrutar de canales de radio online con WebRadio. Y por supuesto, reproduce ficheros DivX.

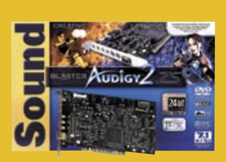
• Precio: 499 €, • Más información: UMD. Tel: 902 011 250

• www.umd.es

Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 ZS



Si quieres poder acceder a las máximas prestaciones en sonido 3D, esta tarjeta es la más indicada porque es capaz de acelerar 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal 7.1 extremadamente realista. Está certificada THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bits a 96 Khz. Incluye los juegos «Lara Croft: Tomb Raider: The Angel of Darkness» y «Tom Clancy´s: Rainbow Six Raven Shield».

▶ Precio: 149,90 €

• Más información: Creative

• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Game Edition

Una buena oferta para jugar con sonido multicanal interactivo, compuesta por la tarjeta de sonido Terratec 128 PCI gracias a su salida digital y el juego «Splinter Cell» que se incluye de regalo. ▶ Precio: 29 €

Gainward Hollywood Home 7.1

Sorprende por su precio, una ganga al permitir acceder a los formatos multicanal extendidos 7.1 y con la calidad de procesamiento 24bit/96 kHz. Compatible con todos los formatos de audio 3D. ▶ Precio: 44 €

TECLADO Y RATÓN

Logitech diNovo



Sí, este conjunto de teclado y ratón óptico no es nada barato, pero una vez que lo pruebas justifica sobradamente su precio no sólo por la insuperable calidad de cada tecla o botón, sino también por la posibilidad de separar el teclado multimedia, opción enormemente práctica y cómoda a la hora de controlar el movimiento en los juegos de acción en primera persona. La transmisión inalámbrica Bluetooth permite situarlo incluso en otra habitación. Sin duda, el mejor del mercado.

▶ Precio: 299 €

• Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68

• www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Belkin Nostromo N30

La ergonomía de este ratón está enfocada directamente para usarlo con los juegos de acción en primera persona y dispone de tecnología Immersion TouchSense para transmitir sensaciones de tacto y respuesta física a cada movimiento.

▶ Precio: 49 €

Thrustmaster Tactical Board

Cuesta un poco adaptarse a él, pero con sus 41 botones y el diseño específico para juegos de acción y estrategia, supera en mucho la funcionalidad de la combinación teclado y ratón.

▶ Precio: 96 €

ALTAVOCES

Creative Inspire T5400 5.1



Dentro de la gama media, este conjunto de altavoces con sonido 5.1 destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los altavoces frontales, aumentando de esta manera la calidad de sonido, sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y efectos de audio ambientales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia más que suficiente para cada efecto.

▶ Precio: 99,90 €

• Más información: Creative

• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Creative GigaWorks S750

Este conjunto 7.1 cuenta con certificación THX y una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

▶ Precio: 479,90 €

Terratec SubSession HomeArena 5.1

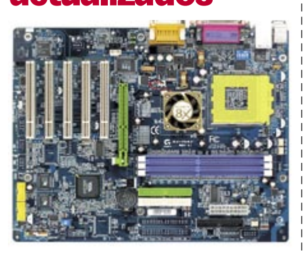
Si necesitas un conjunto de altavoces 5.1 con decodificador DD , éste es perfecto, con un sonido de 55W RMS, tanto para juegos como para películas. ▶Precio:230 €



CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego, o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

ACCION A SALTOS
Controladores actualizados



@ Tengo un Athlon XP 2200+ montado en una placa base Gigabyte GA7VAX con 512 MB de RAM DDR 333 y una tarjeta gráfica Radeon 9600 Pro.Y el problema es que títulos como «NFS Underground» o «Call of duty» en 800x600. A veces las texturas se corrompen pero la temperatura del sistema es normal. ¿Cuál es el problema?

Josan Yea

Si las texturas no aparecen correctamente, es un problema de la tarjeta gráfica bien a nivel de hardware o en el software de los controladores. Desinstálala, vuelve a instalarla con sus controladores originales y actualizalos después con los últimos Catalyst de ATI. También conviene que instales los controladores la placa base, los 4in1 de VIA, para asegurarte de que el puerto AGP está correctamente optimizado.

ACTUALIZACIÓN GRÁFICA
Chip o memoria

@ Quiero actualizar mi tarjeta gráfica pero mi presupuesto es limitado. ¿Es mejor optar por un modelo con 128 MB de memoria con un procesador de primer nivel o es preferible bajar un escalón en el procesador gráfico para que la memoria sea de 256 MB?.

Alvaro Garcia



La cantidad de memoria de la tarjeta gráfica es un factor importante, pero actualmente el estándar de 128 MB es más que suficiente para los juegos actuales, así como futuros títulos como «Half-Life 2» o «Doom 3». Es decir, a igualdad de presupuesto, es mejor que adquieras, una tarjeta que incorpore la última generación de procesadores gráficos. Tampoco es mala idea apostar por versiones Ultra (nVidia) o XT (ATI) siempre que el presupuesto lo permita para acceder a las nuevas memorias DDR2 y DDR3.

DUDAS CON DIRECTX
Compatible o no



@ Tengo una GeForce 4 Ti4200. Me gustaría saber si mi tarjeta gráfica es compatible con DirectX 9. Podré jugar al máximo títulos como «Far-Cry», «Doom 3» o «Half-Life 2».

Javier

Tu tarjeta gráfica es compatible con DX9, pero no soporta sus funciones nativas, deberás cambiar a una GeForceFX o una ATI Radeon (excepto la 9200). El tema de la configuración máxima para «Doom III» depende del tipo de procesador gráfico de tu aceleradora 3D, y aunque dispone de un modo optimizado para el procesador gráfico GeForce4 Ti, la potencia de la versión 4200 resulta insuficientes para jugar al máximo.

GRABADORA DVD
¿Cómo instalarla?

@ Acabo de adquirir una regrabadora de DVD y ya tengo instalados dos discos duros y un DVD-ROM por lo que me gustaría saber la configuración IDE más idónea para que no se produzcan ralentizaciones ni fallos de lectura.

Gabriel Sanz

Dispones de dos canales IDE, y es recomendable que los discos duros estén como maestros del primario y del secundario. Res-



pecto a las unidades de DVD, como seguramente necesitarás hacer copias "al vuelo", (directamente del lector DVD-ROM), te aconsejamos que las instales en dos canales IDE diferentes.

OVERCLOCKING
Preguntas básicas

@ ¿Qué es el overclocking? Tengo entendido que se hace cambiando algunos parámetros de la BIOS pero que también se puede hacer con algún programa, pero ¿como se sabe que tu ordenador tiene las condiciones necesarias para hacerle un overclocking sin peligro?

Fernando Gento de Celis

Como overclocking se conoce a la práctica de aumentar la velocidad de la CPU, la memoria

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

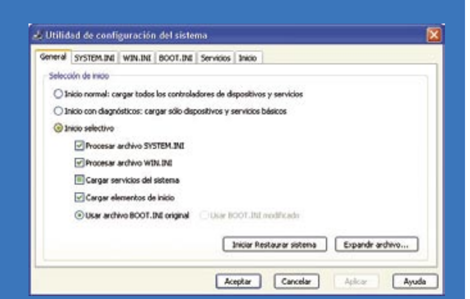
- Procesador: **AMD Athlon 64 3400+**
- Placa base: **ABIT IC7 Max3**
- RAM: **Dos módulos de 1024 MB DDR 533**
- Lector DVD: **MSI XA52P (Combo DVD 16X)**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A07**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **MSI GeForceFX 5950 Ultra 256 Mb**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight Control System**
- Gamepad: **Gravis Xterminator**

La pregunta del mes

Optimizar Windows XP

@ El mes pasado aconsejabais a un lector que tenía problemas con «Far-Cry» por tener sólo 256 MB de RAM que arrancara el programa bajo un inicio limpio para no cargar programas y procesos innecesarios y así liberar memoria. Pero ¿cómo se realiza esta operación del "arranque limpio" en Windows XP?

Santiago Gil



Para realizar un arranque limpio en Windows XP, sigue este proceso: (1) Pincha en inicio y selecciona "ejecutar". En la ventana introduce "msconfig" y pulsa Intro. Se abrirá el programa de configuración del sistema. (2) Ahora, en la pestaña "General" debes marcar la casilla "inicio selectivo" y desactivar las casillas "procesar el archivo system.ini" "procesar el archivo win.ini" y "cargar elementos de inicio". (3) En la pestaña "Servicios" activa la casilla "ocultar todos los servicios de Microsoft" y clica sobre "deshabilitar todo". (4) Acepta los cambios y reinicia, saliendo del sistema para que tras el reinicio se ejecute Windows XP con la configuración mínima para maximizar la cantidad de RAM y carga de CPU disponible. No olvides desactivar el módem USB o cable para interrumpir la conexión a Internet, puesto que estarán inactivos los cortafuegos. (5) Una vez acabes de jugar puedes volver al modo normal de Windows XP entrando de nuevo en "msconfig" y seleccionando "inicio normal" y reiniciando el equipo.



RAM o el procesador gráfico para incrementar el rendimiento. Para efectuarlo sobre la CPU hay que cambiar los parámetros de multiplicador, frecuencia del bus y el voltaje, mientras que para la RAM y la tarjeta gráfica en tu caso, puedes emplear el programa «nVIdia System Utility». Ahora bien, no te recomendamos que realices un overclocking antes de aprender los conocimientos suficientes como para controlar los parámetros comentados.

PLACA BASE SIN AGP
Gráficos con PCI



@ Tengo un Pentium III a 733 MHz con placa base sin puerto AGP y con mi tarjeta GeForce 2 me quedo atascado, algunos ni funcionan. Me podrías aconsejar alguna tarjeta gráfica más potente pero que no requiera puerto AGP?

Javier Recarte

Tienes un serio handicap, pero puedes disfrutar de compatibilidad por hardware con DirectX9 con los modelos disponibles para puerto PCI del procesador GeForceFX 5200, como la AoPEN Aeolus FX5200-V128 PCI.

PROCESADORES
Preparado para los 64 bits

@ Voy a cambiar de procesador y me llama la atención el Athlon 64 3400+, pero creo que ninguna aplicación ni Windows XP aprovecha realmente el procesamiento de 64 Bits por lo que me gustaría preguntaros si merece actualmente la pena afrontar el gasto extra de estos procesadores o es mejor esperar a que realmente empiece a producirse el salto tanto en el SO como en el software.

Nicolas Carrera



Con unos precios que rondan los 240 euros, creemos que ha llegado el momento de apostar de lleno por el Athlon 64 de AMD. En la reciente Conferencia de Desarrolladores de Juegos (Game Devolopers Conference), los responsables de compañías como Crytek, Epic, Valve o Zombie han dejado claro que los 64 bits suponen un paso de gigante en la creación de videojuegos. De hecho, la mayoría ya emplea sistemas con el Athlon64 FX para renderizado y compilación. Además, tanto «Unreal Tournament 2004» como «Far Cry» van a disponer de versiones nativas para Athlon 64 en las que se estima una mejora del rendimiento en torno al 35% con respecto a las versiones de 32 bits. Respecto al SO, ya está al caer la versión de Windows XP 64 Bit Edition para el Athlon64.

REFRIGERACIÓN
Ruido y ventilación



@ Tengo una CPU Athlon XP 2700+, con un ventilador que hace bastante ruido y mantiene mi procesador entre 40-55 grados. ¿Vale la pena buscar un ventilador menos ruidoso? ¿Es la temperatura la más óptima?

Kingaragorn

La temperatura del procesador es correcta. Ahora bien, el ruido depende de la calidad del sistema del ventilador y su acoplamiento. Si te resulta molesto te recomendamos que lo cambies. Existen modelos muy silenciosos, y también puedes optar por la refrigeración líquida.

TARJETAS GRÁFICAS
Compatibilidad

@ Estoy pensando en cambiar de tarjeta grafica y me asalta la gran duda: ¿ATI o nVidia? Las ATI son más asequibles, pero a menudo leo que existen problemas de compatibilidad.

Diego

Los controladores Catalyst han mejorado notablemente el índice de compatibilidad, aunque en este aspecto ATI sigue ligeramente por detrás de nVidia. Los desarrolladores siguen considerando prioritarios los procesadores de nVidia para sus pruebas, pero actualmente puedes adquirir una tarjeta gráfica de ATI con total confianza.

¿Está al día tu PC?

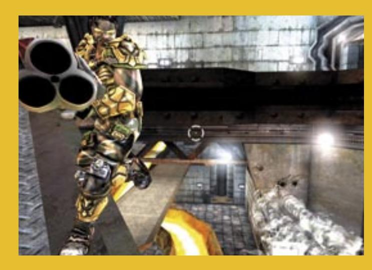
La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **basadas en los chipsets nForce2 (para AMD) o Intel 875P (para Pentium 4)**
- RAM: **512 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio 3D**
- Disco duro: **120 GB IDE ATA/133**
- Lector DVD: **DVD 16X**
- Grabadora: **Grabación de DVD a 4x**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas**
- Altavoces: **Conjuntos 5.1 como Creative P580**

¿Funciona en mi PC?

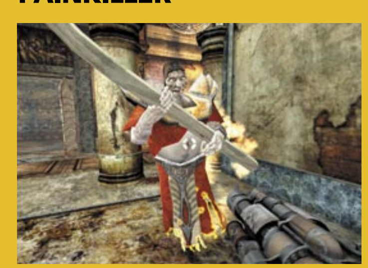
Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

UNREAL TOURNAMENT 2004



Su rendimiento está muy optimizado. En las configuraciones más básicas, con **CPU a 1 GHz**, **128 MB de RAM** y una **tarjeta 3D de 32 MB** el aspecto gráfico es sensacional. También es importante contar con una tarjeta de **sonido 3D multicanal** para escuchar claramente por dónde se mueven nuestros enemigos y no está de más conectar un micrófono para comunicarte con tu equipo. Y, por supuesto, una **conexión de banda ancha** es casi imprescindible.

PAINKILLER



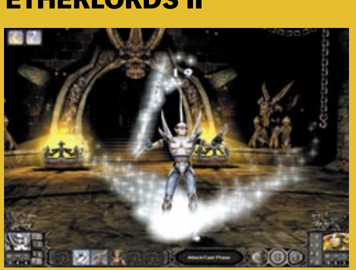
Un programa ideal para presumir de tarjeta 3D tanto de vídeo como de audio porque hace gala de la más **avanzada tecnología** en ambos apartados. Los efectos gráficos de iluminación sacan partido de las **nuevas funciones de DirectX9** por lo que se recomienda una tarjeta gráfica con soporte por hardware, como la **GeForceFX 5700** o la **ATI Radeon 9600XT**. Respecto al procesador es mejor que no baje de los **2 GHz**. Además permite disfrutar de **sonido 7.1**.

SOLDNER: SECRET WARS



Casi todo lo dicho para «Unreal Tournament 2004» es perfectamente aplicable en este título, puesto que comparte el mismo espíritu. En este caso se optado por reducir la complejidad gráfica evitando problemas incluso con **tarjetas gráficas modestas**. Eso sí, son necesarios **256 MB de RAM** y compatibilidad con **DirectX9**. Los chicos de Encore aseguran que no han querido dejar de lado a ningún usuario, por lo que funciona bastante bien con conexiones analógicas de **56 Kbps**.

ETHERLORDS II



Que los requisitos mínimos no pasen de la comspatibilidad con **DirectX 7** no deja lugar a dudas; estamos ante un juego con una realización gráfica algo desfasada, simplemente porque un juego de estrategia por turnos muy al estilo de «Diablo» no requiere más para resultar atractivo y sus responsables se han dedicado más a mejorar la jugabilidad y el sistema de juego que a revolucionar los gráficos. En resumen, un **Pentium II, 64 MB de RAM** y una **tarjeta gráfica PCI** son más que suficientes. Eso sí, para jugar las partidas online multijugador sin retardos se requiere una **conexión de banda ancha** aunque también funciona mediante conexión analógica.



Índice

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, que nadie se queje, que la dosis de demos y extras que os hemos preparado es de las que quitan el hipo de golpe. ¿Que cuántas docenas de CD's os hemos preparado? Qué va… si todo entra ¡en un solo DVD!

BEYOND DIVINITY
Primeros pasos

Con un excelente motor gráfico y un argumento que nos pondrá en la piel de un caballero encadenado a una malvada criatura, el objetivo central de «Beyond Divinity» será encontrar un hechizo con el que terminar con su tortura. En esta demo recorrerás los primeros pasos del juego teniendo la posibilidad de conocer la ambientación que tendrá la versión final del juego y en la que se han tenido en cuenta las miles de sugerencias de los usuarios que jugaron al primer «Divinity».

FICHA TÉCNICA
▶Género: **JDR**
▶Compañía: **Larian Studios**
▶Distribuidor: **Sin Confirmar**
▶Lanzamiento: **15/06/2004**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **168 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **256 MB**
▶HD: **298 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 9.1**

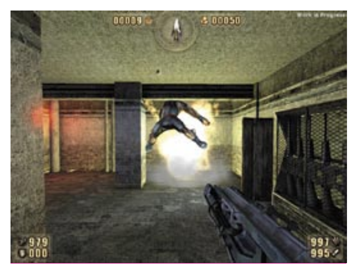
CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

PAINKILLER
Tres niveles del juego

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **DreamCatcher Interactive**
▶Distribuidor: **Virgin Play**
▶Lanzamiento: **Ya disponible**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **228 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 1 5GHz**
▶RAM: **384 MB** ▶HD: **310 MB**
▶T. gráfica: **Direct3D con 64 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1b**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D/: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.:**Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





Como en una pesadilla, al jugar con «Painkiller», sentiremos escalofríos en el papel de Daniel Garner, un tipo que acaba de morir en un accidente de tráfico y que aparece entonces atrapado en un mundo en el que debe luchas para descubrir el motivo por el que le ha sido negada la entrada en el cielo. Con esta demo, podrás jugar tres escenarios distintos correspondientes al tercer capítulo. En cada uno librarás distintas batallas contra demonios y otros monstruos que no cesarán en su empeño de mantenerte en este mundo. Palos, barriles, fuego… todo rodea una siniestra lucha que deberás vencer para avanzar en el juego.

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR. Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

CSI: OSCURAS INTENCIONES
Un crimen guiado

En esta demo, se plasma de forma fiel el ambiente y los parámetros que rodean a la exitosa serie televisiva. Te pondrás manos a la obra en la resolución de un caso, con el experto Grissom, y la ayuda de su equipo para atrapar al asesino de una joven. En toda la demo tendrás una guía con la que conocer mejor el funcionamiento del juego.

FICHA TÉCNICA
▶Género: **Aventura**
▶Compañía: **Ubi Soft**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **Mayo de 2004**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **321 MB**

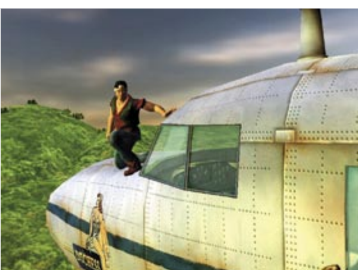
LO QUE HAY QUE TENER
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 300 GHz**
▶RAM: **128 MB**
▶HD: **353 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.





BROKEN SWORD 3: EL SUEÑO DEL DRAGÓN

Los inicios de la aventura

Tuvieron que pasar unos cuantos años desde que el anterior capítulo de la saga apareció en nuestras pantallas y esta tercera entrega nos deja un estupendo sabor de boca marcando un punto de partida interesante y a tener muy en cuenta para futuras creaciones del género de la aventura, presentándonos la acción en 3D (las anteriores habían sido en 2D), y un interfaz diferente y sencillísimo, pero sin perder el sabor de las aventuras gráficas de toda la vida.
El juego inicia en el Congo, donde un accidente aéreo provoca un cambio de planes en el protagonista, George Stobbart. La demo te permitirá comenzar a jugar la aventura desde este punto de partida, y lo primero que tendrás que hacer será conseguir salir ileso del avión siniestrado, que no se encuentra en una situación precisamente segura. Aplicando el sentido común no será difícil.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Revolution Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Ingles**
- Espacio: **241 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **301 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 64 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

JOINT OPERATIONS

Demo multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Novalogic**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Junio 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **208 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1.4 GHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **414 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1b**

CONTROLES BÁSICOS: W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





Los creadores del exitoso título basado en la guerra de Somalia «Delta Force: Black Hawk Down» están ultimando otro de los títulos que seguro darán que hablar en muy poco tiempo. Es el caso del juego que nos ocupa, en el que te podrás poner de parte del ejercito internacional Joint Operations o de los rebeldes Indonesios, que pretenden dar un golpe de estado. El juego ha sido concebido fundamentalmente para proporcionar un modo multijugador de gran adicción y es por ello que esta demo consigue mostrarte lo que se siente en un escenario en este modo de juego. Podrás escoger entre los dos equipos y disponerte para la batalla, en la que el objetivo no será otro que el de controlar las cuatro bases de las islas del mapa.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Un partido de Quidditch

Poco antes de las navidades pasadas, Electronic Arts lanzó juego basado en el deporte sobre escobas voladoras al que juegan Harry y sus compañeros de escuela. En esta espectacular demo podrás probar por ti mismo el Quidditch, una mezcla de fútbol, baloncesto y hockey, con unos toques mágicos.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Acción**
- Compañía: **E.A. Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **353 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **286 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores : **Movimiento**
- Botón Izq: **Disparo**

COMBAT MISSION: AFRIKA KORPS

Dos misiones demo

En el norte de África, Italia o Creta, la acción te traslada a los años 1940 y 1945 para participar en las luchas encarnizadas entre los alemanes Afrika Korps y la fortaleza de Tobruk. La demo permite jugar dos misiones especiales una de ellas con un máximo de 40 turnos de movimiento mientras que la otra permite hasta 45.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Battlefront.com**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **95 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB**▶HD: **206 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Todos los controles disponibles.**





COLIN MCRAE RALLY 04

Demo multijugador

Pese a que el título ya está en la calle, Codemasters quiere mostrar a los usuarios que aún no se hayan decidido a comprar este simulador de rallies, la excelente obra realizado. Si meses atrás teníamos una demo para un solo jugador, el turno es ahora para el modo multijugador. Con la demo podrás jugar a través de red local LAN o Internet contra un máximo de 8 jugadores, tanto en modo competitivo como cooperativo a los mandos de un Citröen Xsara WRC. Para desarrollar toda la potencia de este coche, correrás en tramos de los rallies que se disputan en Suecia, España y Australia.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **161 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256MB**
- HD: **205 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**

EVE online
Juego completo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **CCP Games**
- Distribuidor (Online): **CCP Games**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **464 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 5GHz**
- RAM: **384 MB** ▶HD: **310 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 64 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1b**

CONTROLES BÁSICOS:
W/S/A/D/: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.:**Disparo**
- Espacio: **Saltar**

La expectación que despiertan los nuevos juegos de rol basados en mundos persistentes es máxima, y «Eve Online» parte como uno de los favoritos. Ahora que está disponible, Micromanía te da la oportunidad de probar una versión completa, válida durante 7 días. Seguro que no te decepciona.

ESPECIAL Micromanía JUEGO COMPLETO

Y este éxito está siendo posible gracias a una excelente concepción del título en todas sus líneas, combinado con un servicio bastante equilibrado en el referente calidad-precio. En el DVD que te regalamos tienes a tu disposición la última versión disponible de «EVE Online», y está calentita, pues acaba de aparecer. Se trata de una versión completa, no de una demo, la cual, acompañada de una clave de CD que encontrarás en la parte posterior de la caja del DVD, te servirá para poder disfrutar gratuitamente del juego en todas sus parcelas, con la única limitación del tiempo, que será de 7 días. Para la mayor comodidad de todos los jugadores que quieran ponerse manos a la obra con el juego, en los cuadros de la derecha hemos preparado una sencilla guía para afrontar los primeros pasos del juego, además de las instrucciones necesarias para poner en marcha el juego, creando una cuenta de usuario, y entrando por la puerta grande en este increíble universo virtual.
Como sucede en la mayor parte de juegos online de universo persistente, cada personaje nuevo, que tendrás que crear, tendrá que ir marcado por unas cualidades determinadas, un perfil que el resto de jugadores que participen en la aventura podrán identificar y que será único en el universo. Por su importancia, crear y personalizar el perfil de tu personaje será lo siguiente que te explicaremos. Y una vez hecho todo esto, sólo te queda disfrutar sumergiéndote de lleno en el mundo de «Eve Online», para lo que dispondrás , como ya te hemos dicho, de una semana. Esperamos que lo disfrutes a lo largo de los siguientes 7 días.





CREACIÓN DE UNA CUENTA DE USUARIO

1- **Una vez instalado el juego debes proceder a arrancarlo haciendo clic sobre el icono de acceso directo del escritorio.**

2- **En este momento saltará una pantalla con información sobre la licencia de uso.**

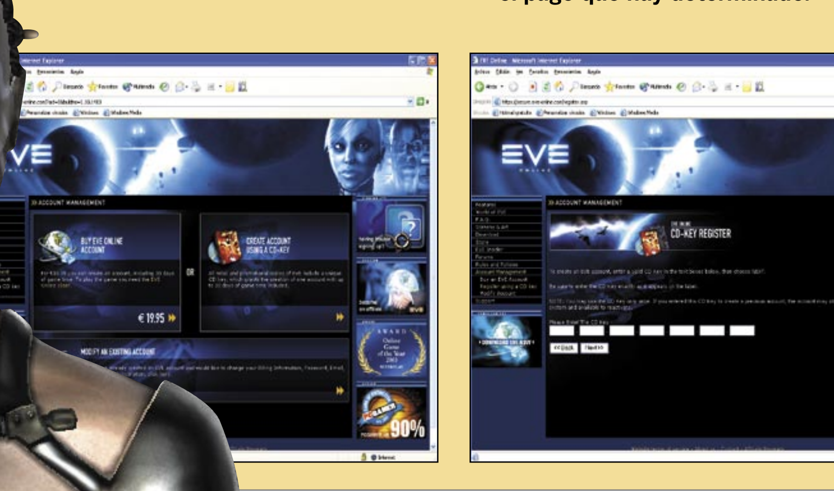
3- **Una vez aceptada aparecerá la pantalla de "login" para conectarte al servidor del juego y comenzar la partida.**

4- **En este momento pincha sobre el botón "Create account", puesto que inicialmente no tendrás una cuenta de acceso al juego.**

5- **Esto te llevará a una página web que te planteará las dos opciones posibles para crear una cuenta: la opción de la derecha se centra en la creación de una cuenta usando una clave de CD y es la que tú debes elegir, al disponer de una clave de CD que está en la parte posterior de la caja del DVD.**

6- **Una vez pinches en la opción correcta, el sistema te pedirá esta clave de CD, lo que te llevará a un formulario para rellenar con todos tus datos y dar por finalizado el proceso de creación de una cuenta.**

7- **Una vez tengas el nombre de la cuenta y la password, podrás ingresarlas en la pantalla de login para dar comienzo al juego. Esto te advertirá, una vez hayas conectado al servidor, de la caducidad de tu cuenta (7 días de juego). A partir de ese momento, para poder seguir jugando, será necesario hacer efectivo el pago que hay determinado.**



COMENZAMOS A JUGAR:

Una vez conectado al servidor del juego, y de comenzar a explorar este nuevo mundo virtual, será necesario hacerse un perfil personalizado que será tu imagen en el juego, un identificativo con el que convivirás durante las largas horas que este adictivo juego te enganchará.

EL PRIMER PASO SERÁ escoger una raza entre las disponibles:

- El Imperio Amarr: Es una raza muy religiosa que además supone el 40% de la ocupación del espacio.
- La Federación Gallente: Defienden los derechos humanos y la libertad por encima de otro valor.



- El Imperio Caldari: Anteriormente esta raza pertenecía a la federación Gallente, pero la abandonaron, formando un propio independiente y basando su fuerza en las formaciones militares.
- La República Minmatar: Es el grupo más numeroso. Raza que anteriormente fueron esclavos de los amarrienses, mediante el implante de chipset en la mente.
- El Imperio Joviano: La raza más avanzada tecnológicamente dedicada a la venta de tecnología al resto de razas. Conoce a todas, pero se enfrenta a un gran desconocimiento sobre ella misma.

Aunque todos lo jugadores parten en las mismas condiciones, la elección de una raza u otra influirá en el futuro del jugador. La nave diferirá totalmente en cada caso, y además cada raza podrá optar a unas carreras u otras, llegado el momento.

EL SIGUIENTE PASO SERÁ escoger el género del personaje, entre las propuestas del juego. Esto también influirá en las capacidades del jugador, ya que no parten con las mismas habilidades según el género escogido. Una vez hecha la selección, podrás personalizar más su aspecto físico, con todo tipo de variaciones.Tras ponerle cara, deberás repartir 5 puntos entre los atributos con que dotarás al personaje. Los cinco puntos pueden sumarse a una única cualidad o pueden repartirse. Los atributos son: Inteligencia, Carisma, Memoria, Percepción y Voluntad. Tras asignar estos puntos, llega el momento de escoger la carrera que el personaje ha seguido hasta llegar aquí, o sea, su pasado, el cual, lo quieras o no, puede influir en el futuro. Escoge la familia de la que viene, formación que ha recibido, especialización… atributos que darán unas habilidades u otras al personaje, pero que, aunque a corto plazo marcarán al personaje y sus posibilidades, más tarde podrá ir adquiriendo distintas habilidades mediante el correspondiente "chip", por lo que se puede minimizar el impacto que supone no haber recibido un tipo de educación u otro.



TRAS CREAR A TU PERSONAJE, el cual hará su vida -en tu nombre- en este universo, comenzará el juego en sí, a bordo de una nave. Este es el momento en el que comenzarás tus operaciones de negocios para subsistir en el mundo virtual, ir a otros planetas e intercambiar mercancía… pero ¡aún no tienes nada!. Lo primero será conseguir algo con lo que poder negociar, u obtener algo de dinero. Para eso están los asteroides, fuente de riqueza, que, en mayor o menor medida te servirá para comenzar en el juego. No todos son iguales, unos tienen unos minerales que son mejores que otros, por lo que conocer bien el precio que alcanzan en el mercado, se antoja clave a la hora de comerciar…

Previews

Dungeon Siege II
La historia del juego

FICHA TÉCNICA: ▶Género: **JDR** ▶Compañía: **Gas Powered Games** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Fecha de lanzamiento: **2004** ▶Idioma: **Ingles**

La feria del E3 fue el escenario escogido para mostrar las primeras imágenes de uno de los títulos más esperados por los aficionados a los JDR. La segunda entrega de la saga «Dungeon Siege» ya se espera con verdadero anhelo por quienes disfrutaron con la primera parte de una de las mejores creaciones del género. En este vídeo del juego, podrás comprobar cómo se está gestando «Dungeon Siege II», su engine y un repaso por la historia que moverá el juego. Una demostración que no puedes pasar por alto si quieres estar informado de lo que te espera a lo largo de este año 2004, aunque sin fecha aún definida para su salida.



LOTR The Battle for Middle Earth
Descubre la nueva Historia

FICHA TÉCNICA: ▶Género: **Estrategia** ▶Compañía: **E.A. Games** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Fecha de lanzamiento: **2004** ▶Idioma: **Ingles**

Aunque las tres películas de "El Señor de los Anillos" parecen haber terminado con el ciclo cinematográfico, su licencia sigue dando de sí para convencer a los jugadores que aún queda fuego que apagar. Electronic Arts lanzará durante este año 2004 una nueva entrega de la saga que tendrá como género la estrategia y la que, como se puede apreciar en el vídeo, estará compuesto por un excelente acabado gráfico, con grandes animaciones y una buena historia sobre la que asentarse… todos los ingredientes necesarios para envolver al jugador nuevamente en las batallas épicas que cautivaron el corazón de muchos desde el principio.



ANGELS VS DEVILS
Combate directo



Sólo dos consignas: ganar, o conseguir la victoria: En ellas se fundamenta la peculiar batalla que mantienen, desde que el mundo es mundo, los dos bandos más opuestos que se pueda imaginar: los ángeles y los demonios.
Y en medio de esta batalla, te vas a ver con este título, desarrollado en nuestro país, en el que, con una particular y simpática caracterización, te encontrarás con muchas y muy diversas batallas entre personajes con corona y alas unos, con rabo y tridentes, otros. Los primeros son los "angeles", claro.

Aunque en la versión completa existen muchas modalidades de juego diferentes, tanto para un jugador como en modo multijugador, en la demo que te ofrecemos con el DVD, solamente podrás competir directamente en modo entretenimiento, donde comenzarás directamente en un lluvioso campo de batalla repleto de demonios y en el que contarás con la inestimable ayuda de otros angelitos que pasaban por allí… Tu habilidad y tu sentido práctico serán las claves de la victoria… y ya sabes, tendrás que ser "bueno" un rato…

FICHA TÉCNICA
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Enigma Software**
▶Distribuidor: **Nobilis**
▶Lanzamiento: **Mayo 2004**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **99 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 500 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD:**325 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 9.0**

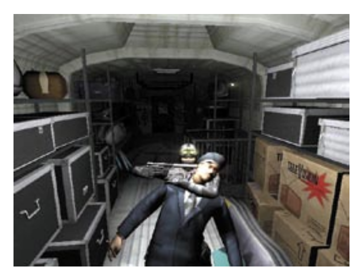
CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**▶Botón izq.: **Magia**▶Botón dcha.: **Saltar**▶Espacio: **Golpear**

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
Demo individual y multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Ubi Soft**
▶Distribuidor:**Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **Ya disponible**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **180 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 1 GHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **300 MB**
▶T. gráfica: **Direct3D con 64 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento**▶Ratón: **Vista** ▶Botón izq.: **Disparo**▶E: **Desenfundar pistola** ▶Espacio: **Acción**





Sam Fisher vuelve a la acción en misiones de alto riesgo, protagonizando la segunda entrega de sus aventuras: «Splinter Cell: Pandora Tomorrow». La demo individual incluye un nivel que se desarrolla en un tren de alta velocidad con la ruta París-Niza. Deberás localizar a un tal Norman Soth e interrogarle. Lógicamente, este tipo estará registrado a bordo del tren con otro nombre falso, para evitar ser localizado.
La demo multijugador, incorpora un revolucionario sistema de juego. En primera persona encarnarás a un mercenario, ARGUS, o en tercera persona a un espía, SHADOWNET. Jugarás 10 minutos en un escenario donde deberás neutralizar a un número determinado de unidades.

Especiales

U. T. 2004
Pack de mapas
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Epic Games**
▶Distribuidor: **Atari**

Disfruta de dos nuevos mapas para modo multijugador de este juego tan reciente . Estos dos mapas, bajo el nombre de "Ascendancy" y "Airdoom", sólo serán accesibles para usuarios que tengan instalado en su ordenador el sistema operativo Windows XP.

Battlefield Vietnam
Mapa del juego
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Digital Illusions**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**

De vuelta a Vietnam, norteamericanos y vietnamitas pueden luchar en el primer nuevo mapa para multijugador, bajo el nombre de "Valley Assault", que se une a la colección de los que se incorporan con la versión comercial.

No One Lives Forever 2
Pack de mapas
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Monolith Studios**
▶Distribuidor: **Vivendi Universal**

Con la instalación de este pack de mapas, tendrás acceso a disputar, sobre nuevos escenarios, tus partidas multijugador. Todos los mapas incluidos en este pack, han sido diseñados para el modo de juego "Deathmatch".

Battlefield Vietnam
Editor de escenarios
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Digital Illusions**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**

Con este editor, la comunidad de usuarios del juego tiene disponible desde el principio todas las "armas" con que luchar contra el posible aburrimiento, pudiendo diseñar cada jugador sus propios escenarios personalizados.

SCHIZM 2: CHAMELEON
Tres niveles de la aventura

Un mundo en el que no todo es lo que parece y una historia bien definida… son los argumentos que harán que la segunda entrega de «Schizm» pueda llegar a ser otro punto de referencia de las aventuras gráficas. Aunque no se trata de una continuación de la primera parte, sí existen conexiones entre ambas. Esta vez te encarnarás bajo la piel de Sen, y cuando comiences a jugar la demo, te verás solo, creyendo ser el único superviviente de una terrible guerra que habría acabado con tu raza. Tendrás que buscar respuestas que den un poco de luz a lo que allí aconteció. El escenario del que partirás podría ser un buen lugar para encontrar supervivientes, así que no tienes tiempo que perder.

FICHA TÉCNICA
▶Género: **Aventura**
▶Compañía: **Mindscape**
▶Distribuidor: **Virgin Play**
▶Lanzamiento: **Mayo 2004**
▶Idioma de la demo: **Ingles**
▶Espacio: **150 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD:**350 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Direct3D con 64 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento**
▶Ratón: **Vistas**
▶Espacio: **Acción**

SÖLDNER: SECRET WARS

Demo multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Wings Simulations**
- Distribuidor: **Nobilis**
- Lanzamiento: **27/05/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **240 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1.4 GHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **234 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0** (DirectX 9 en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**





Ambientado en el año 2010, «Söldner: Secret Wars» presenta un campo de batalla en el que los mercenarios más experimentados entran en conflicto. Orientado más al juego online, la demo que te traemos en el DVD te permitirá jugar en dos mapas multijugador a través de internet, con un máximo de hasta 32 jugadores. Escoge uno de los dos equipos, rojo o azul, y parte desde la base de tu equipo, con la intención de conquistar la base del enemigo. Durante el juego, podrás controlar tanto vehículos de tierra como de aire, por lo que dispondrás de más elementos para batir al enemigo. Contarás igualmente con diferente armamento, que podrás ir intercambiando según las necesidades del juego.





MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Una carrera con diferentes vehículos

Casi seguro que te encantaría conducir alguno de los más modernos coches del catálogo de Mercedes-Benz, o alguno de los clásicos ya retirados que conservan la esencia de la marca. Todo es posible con este juego en el que la propia marca, además de su nombre, pone todos los modelos de coches. Incluso ha dado asesoramiento técnico para que la física desarrollada en los vehículos del juego sea lo más realista posible con respecto a sus semejantes de la vida real. En esta demo totalmente en castellano, podrás controlar hasta cuatro categorías distintas de la marca, desde el moderno SLK 230 Kompressor hasta los utilitarios Clase A y alguna vieja leyenda de la marca Alemana, como el G500, todos ellos sobre el asfalto del circuito de Hochenheimring.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Synetic**
- Distribuidor: **TDK Mediactive**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **72 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **1256 MB** ▶HD:**138 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Espacio: **Cambiar cámara**

KILL.SWITCH

Los primeros niveles

Un shooter en tercera persona que te lleva a la realidad de la guerra de guerrillas con gran realismo, bajo la piel de un soldado que debe librar numerosas batallas. Todo lo podrás comprobar a través de la demo que te ofrecemos en el DVD y con la que podrás disfrutar de los primeros niveles de la aventura. Comenzarás con un armamento suficiente para llevar a cabo la misión, pero a medida que vayas avanzado, también podrás ir reponiendo munición, o recogiendo otras armas diferentes.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Acción**
- Compañía: **The Bitmap Brothers**
- Distribuidor: **Vigin Play**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **78 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **100 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo** ▶Botón dcha.: **rodar**

GANGLAND

Tres misiones del juego

Esta estupenda combinación de géneros como la estrategia en tiempo real y el rol, gira en torno a la mafia. Tu papel será el de Mario, uno de los hijos del abuelo Mangano ("il capo"), que vio como tres de sus hijos mataron al cuarto y ahora te ordena a Mario que busques y acabes con los tres asesinos, aunque sean "sangre de su sangre". Con la demo comenzará la historia y podrás comprobar el interesante sistema de juego de «Gangland» en dos misiones del juego completo, y una tutorial.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Media Mobsters**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Mayo 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **125 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM:**128 MB** ▶HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**





WAR TIMES

Dos misiones individuales y dos mapas multijugador

Es época de guerra, argumento de sobra conocido por todos para dar forma, desde un estudio español, a un juego de estrategia en tiempo real. La ambientación se centra en la segunda guerra mundial, época en la que cuatro super-potencias, Alemania, Estados Unidos, U.R.S.S. y Gran Bretaña son las protagonistas de la historia y las batallas. Cada uno de estos ejércitos es completamente diferente de los demás, tanto en su sistema de ataque como defensivo, por lo que saber manejar bien sus virtudes y defectos se torna como clave en la lucha y la supervivencia. En la demo del DVD, podrás jugar tanto en modo de un solo jugador, a lo largo de dos misiones diferentes, o bien plantear una partida en modo multijugador a través de red local y escogiendo entre dos mapas diferentes.

FICHA TÉCNICA
- Género:**Estrategia**
- Compañía:**Legend Studios**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Junio 2004**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **229 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD:**342 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

TOCA RACE DRIVER 2

Tres carreras simples

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **117 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **187 MB**
- T. gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0b** (en el DVD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha** ▶Espacio: **Freno de mano** ▶C:**Cambiar cámara**





Desde Codemasters llega la nueva entrega de uno de los títulos más apasionantes de la velocidad. «TOCA Race Driver 2» viene a toda velocidad con vehículos de distintas épocas y con una conducción enormemente realista y sorprendente. En la demo podrás correr una carrera sencilla en tres circuitos distintos. En cada uno de los circuitos competirás con coches como el Jaguar E- Type hasta el Mercedes CLK AMG pasando por el HRT Holden Commodore VY. Y son solo unos pocos de los 35 coches con los que podrás disfrutar en el juego completo.





PERIMETER

Dos misiones y un tutorial

Colonizar y ampliar tus dominios. Esta es la premisa con la que parte este título de estrategia en tiempo real cuya historia narra cómo la tierra, tras una terrible guerra deja de convertirse en ese lugar soñado para pasar a ser el refugio de unas cuantas especies que intentan sobrevivir de cualquier manera. Está claro que no habrá sitio para todos, por lo que la lucha entre ellas es algo inevitable, agregando el ganador más terreno a sus dominios y ampliando así el perímetro de control que tiene sobre ellos.

En la demo podrás poner toda la carne en el asador entrando directamente en la lucha con los dos escenarios que te propone para ello. No obstante, si piensas que necesitas antes unas cuantas nociones básicas de juego, también podrás jugar una misión en modo tutorial que te guiará a través de todo lo que pueda ir aconteciendo en el juego, tácticas, sistema de supervivencia…

FICHA TÉCNICA
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **K-D Lab**
- Distribuidor: **Codemasters**
- Lanzamiento: **Mayo 2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **180 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256MB**
- HD:**453 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 64 MB**
- Tarjeta de sonido:**16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

UEFA EURO 2004

Primera parte de un partido

Electronic Arts ha aprovechado la Eurocopa de este año para lanzar «Euro 2004». Portugal es al tiempo anfitrión y uno de los protagonistas de la demo del DVD, ya que podrás jugar la primera parte de un interesante choque entre los lusos y el equipo nacional de España, con todas las estrellas en ambos bandos. El sistema de juego y de manejo es el mismo que, desde hace años, Electronic Arts, viene implantando en el archiconocido «FIFA», saga de la que proviene esta versión de la Eurocopa.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sport**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento:**Mayo 2004**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **132 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **125 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido:**16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- A: **Pase alto** ▶S: **Pase corto**
- D: **Disparo**

POOL PARADISE

Una partida demo

Matemática y precisión son dos de las condiciones que se han de dar sobre una mesa de billar, si se consigue el éxito. Es uno de los deportes más elegantes, pero a la vez también es uno de los más complicados. Y este nuevo título podría ser uno de los mejores entrenamientos para aquel que quiera iniciarse en el deporte. En la demo que te ofrecemos en el DVD podrás enfrentarte contra un oponente sobre un tapiz con seis bolas, las cuales habrás de embocar sin fallar.

FICHA TÉCNICA
- Género: **Simulador**
- Compañía: **Ignition Entertainment**
- Distribuidor:**Virgin Play**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **198 MB**

LO QUE HAY QUE TENER
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD:**250 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones

Spellforce: The Order of Dawn

Actualización a la versión 1.11.

Nueva actualización que corrige los problemas de la instalación del juego. Igualmente incorpora otras mejoras de jugabilidad de la que se aprovecharán los jugadores más experimentados.

New World Order

Actualización a la versión 1.43.

Esta versión corrige aspectos relacionados con la visualización del juego, renderizados y texturas, además de retocar el modo multijugador para establecer una mejor conexión servidor-cliente. Para instalar esta actualización debes tener la versión 1.42 del juego.

Rainbow Six: Raven Shield

Actualización a la versión 1.56.

Soluciona los problemas de muchos usuarios con la clave del CD, mejora aspectos que afectan a la velocidad general del juego, e incorpora una total compatibilidad con la versión Athena Sword.

Age of Wonders II: Shadow Magic

Actualización a la versión 1.3.

Incorpora un nuevo escenario, "Rise of King", y además mejora la IA del juego para establecer un mejor equilibrio entre el jugador y el ordenador. También se han retocado ciertos hechizos para crear un mejor reparto de fuerzas.

XIII

Actualización a la versión 1.01.

Mejora la estabilidad del título en Windows 2000/XP. Añade un nuevo personaje en modo individual, y además el juego permitirá salvar en cualquier momento la partida pulsando F5.

Pax Romana

Actualización a la versión 1.01.

Se solucionan ciertos cuelgues detectados en el juego y se ha dado un repaso a toda la IA del juego, sobre todo, la de las unidades navales.

Rainbow Six: Athena Sword

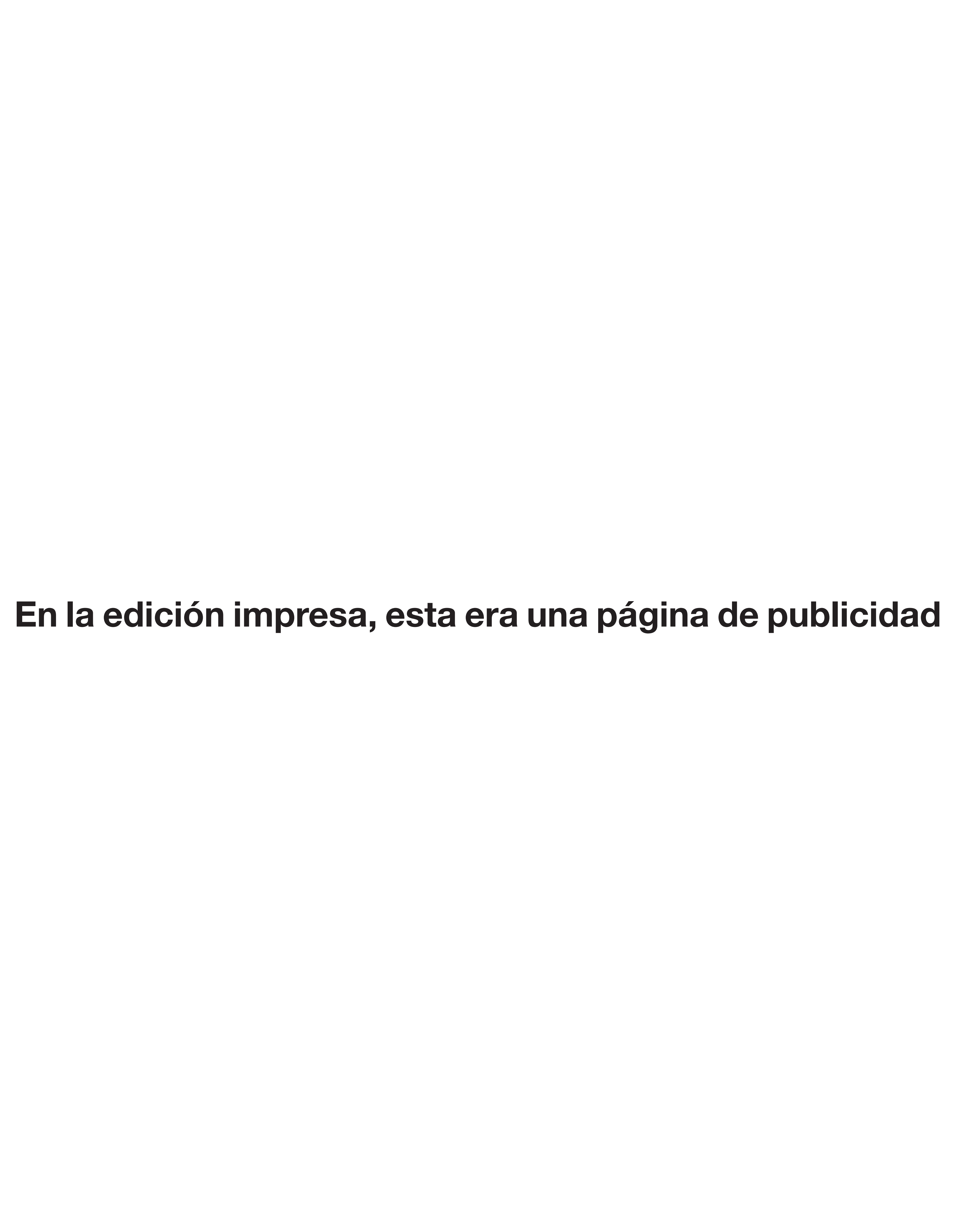
Actualización a la versión 1.02.

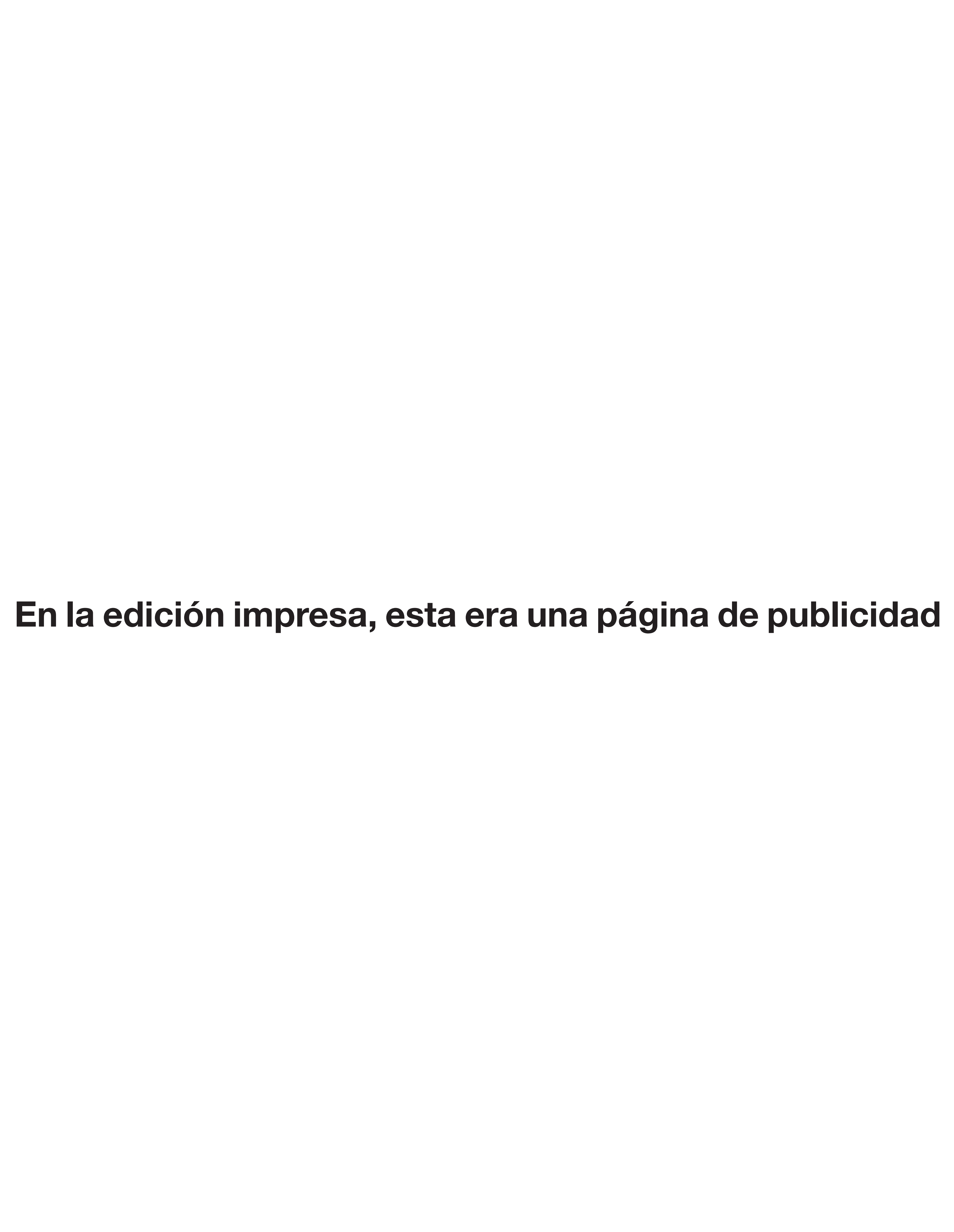
Esta actualización corrige un problema con los colores de los uniformes de los equipos, que provocaba cierta confusión entre jugadores. Además soluciona los problemas de blindaje en Liberia.

Far Cry

Actualización a la versión 1.1.

Corrige algunos problemas del apartado gráfico y en el modo multijugador, con un sistema de seguridad para evitar el uso de trucos en este modo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad